8/98

GameStar

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 7,90 S 59.- Lit 11.000

GameStar

B 44187

Nur 7,90 DM

Spielbare Exklusivdemo
NICE 2
Mit GameStar-Auto & Spezialkurs

Mech Commander

Intelligent-brachiale Echtzeitstrategie mit den 100-Tonnen-Mechs aus Battletech

Freespace

Weltraum-Action à la Wing Commander und komplexe Missionen wie bei TIE Fighter

Final Fantasy 7

Jetzt für PC: das Mega-Rollenspiel aus Japan

Brandheiße Infos direkt von der E3
C&C 3
Tomb Raider 3
+ 48 weitere Hits!

Spielbare Exklusivdemo: NICE 2 GameStar Edition

GameStar 8/98
Spielbare Top-Demo
Grim Fandango
Exklusiv-demos
Cyberstorm 2
NICE 2 (GameStar-Edition)
Cheatprogramm zu Anno 1602 (neue Version)
Weitere Demos: F-15, Knights and Merchants, KKND 2 Krossfire, X-COM: Interceptor, Larry's Casino, Robo Rumble (neue Demo), Super Match Soccer, Beastwars, Alpha Natix.
Videos: E3-Video-Special: C&C3, Ultima 9, Die Siedler 3, Baldur's Gate, Black & White, GameStar TV.
Aktualisierte Treiber: Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2, Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme, Diamond Viper 330, Elsa Victory Erazor, Elsa Winner 2000 Office.
Patches: Unreal, Anno 1602, Freespace, Diablo, Motorhead, Xenocracy, Soldiers at War, Boggle.
Special: Neue Levels zu StarCraft und Age of Empires.
Plus: Compuserve, Paintshop Pro 5.0, Ikarus Virus Utilities, Hypersnap 3.11, Lesersoftware.

Spielbare Exklusivdemo
NICE 2 Exklusive GameStar-Strecke
Spezieller GameStar-Wagen
Top-Demos: Grim Fandango, Dominion
Weitere Demos: F-15, Knights and Merchants, Cyberstorm 2, KKND 2 Krossfire, Larry's Casino, X-COM: Interceptor, Robo Rumble (neue Demo), Super Match Soccer, Beastwars, Alpha Natix.
Videos: C&C 3, Die Siedler 3, Ultima 9, Baldur's Gate, Black and White, E3-Highlights
Plus: Geheime StarCraft-Levels, Age-of-Empire-Levels



3D-Karten im Test ★ Vergleich: 19-Zoll-Monitore ★ 10-Seiten-Lösung Unreal

GameStart!

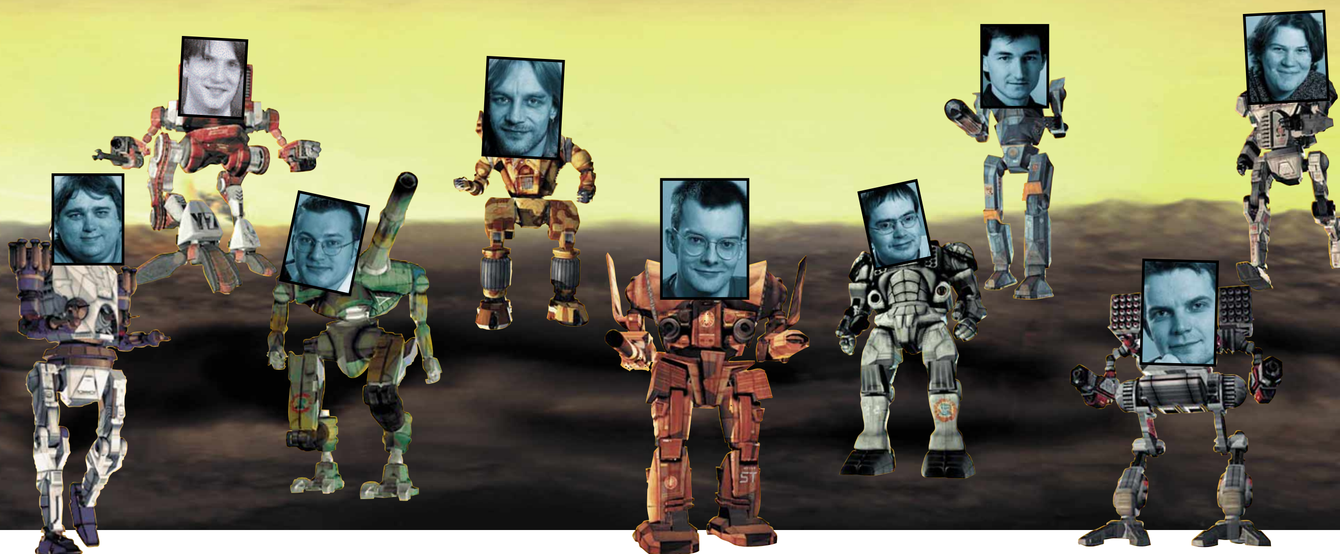
Aktualität geht vor! Um die beiden brandheißen Demos zu **Grim Fandango** und **Dominion** auf unsere aktuelle Silberscheibe zu bekommen, mußten wir die CD-Produktion bis zum letzten Moment hinauszögern. Für unsere Abonnenten heißt das leider, daß der GameStar bei ihnen dieses eine Mal nicht schon freitags oder samstags im Briefkasten lag, sondern zeitgleich mit der Kiosk-Ausgabe erst am Mittwoch. Wir bitten unsere treuesten Leser um Verständnis dafür und hoffen, daß wir in Ihrem Sinne entschieden haben.

Diese Ausgabe steht ganz im Zeichen der **E3**. Vier GameStar-Redakteure krähten sich drei Tage lang die Kehle wund, um für Sie die Highlights der weltweit wichtigsten Computerspielemesse aufzuspüren. Unser Bericht konzentriert sich auf die Highlights: Für jedes Genre stellen wir die zehn größten Hoffnungsträger vor, unser besonders umfangreicher Preview-Teil geht auf diverse Sahnestückchen genauer ein. Und auf der CD finden Sie Messe-Videos zu **C&C 3**, **Siedler 3** sowie diversen anderen Spielen.

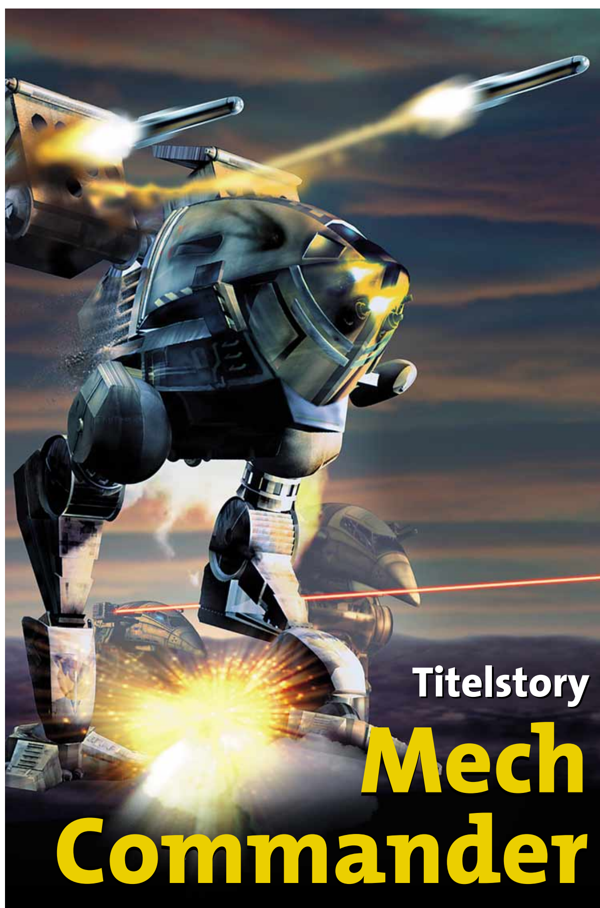
Die Qualität von **Mech Commander** hat uns selbst ein bißchen überrascht: Das Erstlingswerk von FASA Interactive schafft es souverän, unkomplizierte Echtzeit-Action mit komplexen Szenarios zu verbinden. Komplexe Missionen bietet auch der Weltraumknaller **Freespace** – nur aufgrund der schlechteren Präsentation zieht das Programm nicht an **Wing Commander 5** vorbei.

Viel Spaß beim Spielen (und Sonnen...),

Ihr GameStar-Team



8/98



70 **Battletech für Echtzeit-Strategen: Mit wenigen Mausklicks steuern Sie Ihre tonnenschweren Kampfroboter durch hochspannende, intelligent designte Missionen.**



Aktuell

Tests

Tips&Tricks

Hardware

Schwerpunkt: 19-Zoll-Monitore

Rubriken

C&C 3 – Tiberian Sun



42 Der kommende Echtzeit-Knaller C&C 3 war eines der Highlights auf der diesjährigen E3-Spielemesse in Atlanta.

Final Fantsy 7



124 Final Fantasy 7 trumpft mit ausgefeilter Story, explosiven Schlachtszenen und viel Abwechslung auf.

Freespace



108 Freespace begeistert mit seinem Mix aus anspruchsvollen Missionen und heißer Baller-Action.



Exklusiv: Nice 2 GameStar-Edition

Demos: Grim Fandango, Dominion, Cyberstorm 2, KKND 2, Knights & Merchants, Robo Rumble (neu), F-15, X-Com: Interceptor, Larry's Casino, ...
Videos: C&C 3, Siedler 3, Ultima 9, Baldur's Gate, Black & White, E3 Highlights, ...
Levels: StarCraft (geheim!), Age of Empires

Gerüchte, Szene

RaubCraft

Die Deutschen vergöttern Aufbauspiele und hassen Echtzeit-Strategie? Könnte man fast meinen, denn bisher wanderte Anno 1602 mehr als doppelt so oft über die Ladentheke wie StarCraft. Doch der wahre Grund ist wohl ein anderer: Max Designs Aufbauspiel hat einen Kopierschutz, Blizzards Echtzeit-Hit hingegen nicht. Und so wurde und wird StarCraft zehntausendfach illegal gebrannt. Bei einschlägigen Newsgroups liegt es (ohne Zwischensequenzen) sogar zum Download bereit.

Wenn die Raubkopiererei schon so weit geht, daß Ausnahmeprogramme wie StarCraft hierzulande kaum die 100.000er Verkaufsmarke erreichen, werden die Firmen bald wieder die Kopierschutz-Trickkiste auspacken und die ehrlichen Käufer mit Dongles, Codeabfragen und sonstiger Unbill malträtieren. Wenn Deutschland als Absatzmarkt für die US-Firmen im Vergleich zu England und Frankreich an Bedeutung verliert, wird die Qualität deutscher Versionen nicht steigen. Und die Spielepreise werden mit Sicherheit nicht fallen.

Übrigens: In den USA verkauft sich StarCraft ungleich besser. Dort sind CD-Brenner seltener, und ohne Blizzards CD-Key kann man mit einer Raubkopie nicht an den beliebten Battlenet-Partien teilnehmen.

Martin Deppe
Redakteur

Duke Nukem Forever

George Broussard, Lead-Designer bei 3D Realms, kündigt für **Duke Nukem Forever** eine einschneidende Software-Änderung an. Statt der **Quake 2**-Engine kommt nämlich die von **Unreal** zum Zuge. Den Gesinnungswandel begründet Broussard damit, daß die **Unreal**-Engine speziell mit den geplanten riesigen Außenlevels besser zurechtkäme. Größere Terminverschiebungen soll es für den auf Anfang '99 angekündigten Ballerspaß laut Broussard nicht geben: »Es ist wirklich simpel, die fertigen Levels auf die **Unreal**-Engine zu konvertieren. Diese Entscheidung kostet uns keine sechs Monate. Wenn doch, dann nur, weil wir noch viel mehr Stripperinnen und Billard-Tische einbauen.« Der Entschluß kommt 3D Realms teuer zu stehen. Die Firma kann neben den verlorengegangenen Programmierer-Arbeitsstunden auch geschätzte 250. 000 Dollar Lizenzkosten an id Software abschreiben, die trotzdem fällig werden.



Duke Nukem Forever: Das letzte Bild des 3D-Actionspiels mit Quake-Grafikengine.

Quake Arena

John Carmack, Chef von id Software und hochgelobter Programmzeilen-Magier, verkündet den Rückzug seiner Firma aus dem Solospieler-Markt: »Unser nächstes Produkt heißt **Quake Arena** und wird ausschließlich Deathmatch und andere Multiplayer-Modi bieten. Solisten werden nur gegen computergesteuerte Kontrahenten antreten und die Ergebnisse in Highscore-Listen eintragen können.« Es sei wesentlich einfacher, sich auf einen statt auf zwei völlig unterschiedliche Modi zu konzentrieren. »Früher haben wir immer zwei verschiedene Spiele mit unterschiedlichen Anforderungen gleichzeitig entwickelt. Beispielsweise passen Waffen für den Solo- und für den Netz-Modus nie richtig zusammen.« **Quake Arena** bekommt sowohl eine neue Grafikengine als auch ein frisch programmiertes Internet-Modul spendiert. Den geplanten Erscheinungstermin verriet Carmack noch nicht.

Ultima 9 – Ascension

Lord British schlägt zurück. Erst vor kurzem hatten zwei leitende Entwickler Origin verlassen (siehe GameStar 6/98), wenig später folgte ein dritter nach. Ihre Begründung: Bei **Ultima 9** gehe es Origin längst nicht mehr um alte Tugenden, sondern nur noch darum, mit 3D-Action möglichst viele Dollars zu verdienen. Jetzt stellte Richard Garriott, Schöpfer der Rollenspiel-Saga, uns gegenüber seine Sicht der Dinge dar: »Ich habe denen gesagt, ›Jungs, ihr habt keine Ahnung von Spieldesign. Ihr lernt von mir, wie man ein Spiel entwickelt, oder ihr verlaßt diese Firma.‹ Das haben sie nicht hingekriegt und behaupten jetzt natürlich, sie wären wegen des Spielkonzepts gegangen – aber wir hätten sie auf jeden Fall gefeuert.«



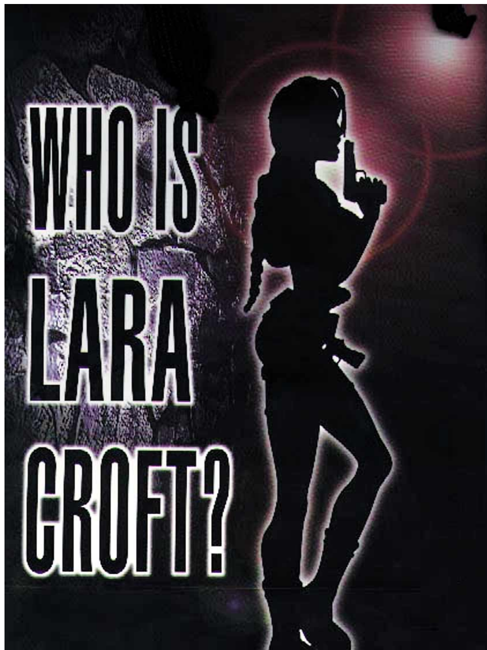
Richard Garriot: »Ihr lernt von mir, wie man ein Spiel entwickelt, oder verlaßt diese Firma.«



Ultima 9: Der Avatar kämpft immer noch für das Gute.

Tomb Raider Casting

Wer spielt Lara Croft im angekündigten **Tomb Raider**-Film? Aus der oft gestellten Frage macht die US-Filmgesellschaft Paramount jetzt eine Werbekampagne. In amerikanischen Kinos hängen seit



Tomb Raider: In US-Kinos stellen Poster die Frage nach der Lara-Darstellerin.

kurzem Plakate mit dem Slogan »Who is Lara Croft?« Eines der Poster kündigt das mit Spannung erwartete Leinwandepos übrigens definitiv für 1999 an.

Kostenlose Prophecy-Missionen

Origin geht mit neuen Missionen für **Wing Commander Prophecy** ins Internet. Statt das Addon namens **Special Operations** zu verkaufen, wollen die Designer neue Weltraum-Einsätze kostenlos im Wochentakt auf der Web-Seite www.specialops.com zum Download bereitstellen. Die bislang einzigartige Aktion beginnt am 24. August, insgesamt sind 56 Aufträge geplant. Gefilmte Zwischensequenzen wird es nicht geben. Die Story spielt nach dem Hauptprogramm und soll direkt in der 3D-Grafik erzählt werden. Neben neuen Schiffen und Waffen plant Origin auch ein Wiedersehen mit Vertretern aus älteren Wing Commandern – was genau damit gemeint ist, wollen die Texaner noch nicht verraten.

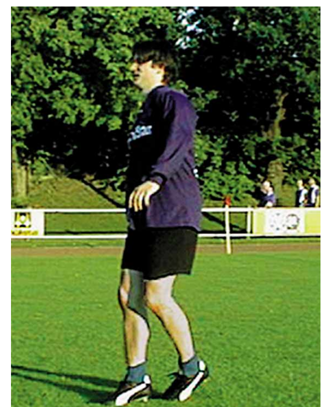

Wing Commander: Die Web-Seite bietet einen Vorgeschmack auf die neuen Einsätze.

Good & Evil

Ron Gilbert, Chef der **Total Annihilation**-Macher Cavedog, will zurück zu seinen Wurzeln. Der ehemalige Spezialist für abgefahrene Adventures von LucasArts (**Monkey Island**) arbeitet an einem Rollenspiel, das auf einer verbesserten **Total Annihilation**-Engine basiert. Auf der Jagd nach dem Bösen führen Sie eine Truppe aus bis zu 30 Charakteren durch 50 bizarre Isometrie-Levels. Unter anderem sind Wildwest-Welten, Piraten-Missionen, ferne Planeten und Kung-Fu-Kloster geplant. Obwohl sich **Good & Evil** ähnlich wie ein Echtzeit-Strategiespiel steuert, sollen nicht Kämpfe, sondern ausführliche Dialoge im Vordergrund stehen.

GameStar kickt

In schickem GameStar-Blau tritt eine Münchener Journalistenauswahl während der Fußball-WM an. Freundschaftsgegner sind Teams, die sich aus Bewohnern mehrerer Münchener Asylbewerber-Heime zusammensetzen. GameStar sponsert die Veranstaltungen mit Trikots, Bällen und Kurzauftritten unseres Trainees Gunnar; die restlichen Redakteure drücken sportiv ihre Daumen. Das erste Match gegen eine Eritrea-Auswahl gewannen die Pressekicker knapp mit 5:4. Genaue Infos für die restlichen Spiele am 3. und 10. Juli gibt's beim Flüchtlingsamt München unter Tel. (089) 760 1832.


Journalisten im GameStar-Trikot kicken mit Asylbewerbern.

Frage des Monats

In Ausgabe 7/98 fragten wir: »Mögen Sie lieber Fantasy-, Sciencefiction- oder historische Szenarien?«

Ergebnis: Die Hälfte der GameStar-Leser bevorzugt Sciencefiction-Szenarien.

Fantasy	25%
SF	52%
Historisch	23%

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 7/98.

Fallout 3

Das Rollenspiel **Fallout 2** ist noch längst nicht fertig, da macht sich Interplay angeblich schon Gedanken um den dritten Teil. Gerüchten zufolge soll das düstere Endzeit-Spektakel die gleiche Grafikengine verpaßt bekommen, die momentan für **Stonekeep 2** entwickelt wird. Außerdem planen die Designer derzeit angeblich, das dritte **Fallout** wahlweise gänzlich in Echtzeit ablaufen zu lassen.

News-Ticker

TAKE 2: Das Softwarehaus wird hierzulande die ersten zehn Titel des US-Entwicklerverbundes Gathering of Developers vertreiben. Anschließend will G.o.d. eine eigene Europa-Abteilung aufbauen. ★★★ **ACTIVISION:** Der amerikanische Hersteller gründet für einige seiner Designer externe Entwicklungsstudios. Das erste heißt Pandemic Studios und wird von den Chef-Entwicklern von Dark Reign, Mechwarrior 2 und Battlezone geleitet. ★★★ **INTERPLAY:** Von Shiny lizenziert die kalifornische Spieleschmiede die Messiah-Grafikengine. Diese soll in Sport-Titeln zum Einsatz kommen. ★★★ **FUSSBALL:** Angeblich hat sich EA Sport bereits jetzt die PC-Rechte an den nächsten beiden Weltmeisterschaften gesichert. ★★★ **RONALDO:** Der brasilianische Fußballer hat bei Infogrames unterschrieben. Bereits Ende '98 soll ein Spiel mit dem Star aus der Nike-Werbung im Laden stehen. ★★★ **WANDERLUST:** Der amerikanische Spielehersteller mit dem lustigen Namen hat sich in Adrenalin Interactive umbenannt. ★★★ **ÜBERNAHME:** Angeblich steht GT kurz davor, Virgin Interactive mitsamt Westwood aufzukaufen.

Spiele News

Ich will wieder Zwischensequenzen

Was soll das: Da zerstöre ich in Freespace ein Riesenschiff der Aliens und freue mich auf eine optische Belohnung. Aber alles, was ich zu sehen bekomme, ist ein spartanisches Textfenster mit knappem Lob für die Leistung und einer statistischen Auswertung meiner Abschußrate. Von einer schön animierten Sequenz, die für die durchlittenen Joystickqualen entschädigt, keine Spur.

In letzter Zeit häufen sich leider Programme, die zwar spielerisch gut designt sind, aber auf schicke Zwischenszenen kaum Wert legen. Um nicht mißverstanden zu werden: Mir ist ein spannendes Freespace oder Mech Commander tausendmal lieber als gähnend langweilige Renderorgien ohne spielerischen Gehalt. Daß ein ausgewogener Mittelweg zwischen Spiel und Drumherum gangbar ist, beweisen aber Positivbeispiele wie Final Fantasy 7, Alarmstufe Rot oder Wing Commander Prophecy. Und deren kommerzieller Erfolg rechtfertigt die höheren Entwicklungskosten allemal. Also, Designer: Gebt mir die Zwischensequenzen zurück!

Mick Schnelle
Redakteur



Prince of Persia: Kämpfe auf alten Persern.



Black & White: So soll die schöne neue Götterspiel-Welt von Peter Molyneux aussehen.

Black & White

Designer-Legende Peter Molyneux verriet uns erste Details zu Black & White. In dem Mix aus Echtzeit-Strategie und Aufbauspiel stolpern Sie als gottgleiches Wesen in eine vollkommene Welt. Es herrscht Friede – bis Sie damit beginnen, diese perfekte Schöpfung zu verändern. In Black & White sollen Sie jedes beliebige Objekt umformen können. Molyneux nennt als Beispiel ein Schaf, das sich nach wenigen Manipulationen als 60 Meter hohes Riesenmonster durch die Landschaft frißt. Andererseits sollen Sie einen einfachen Ball so umbauen können, daß die Bevölkerung damit das Fußballspielen »erfindet« und eigene Bolzplätze baut. Je nach Ihrem Verhalten soll die Umgebung lieblicher werden oder sich in eine düstere Endzeitwelt verwandeln. Laut Molyneux wird Black & White ausschließlich mit einem einfachen Hand-Cursor gesteuert. Endgültige Grafiken will er erst zum Schluß einbauen. Vor Ende '99 ist mit dem vielversprechenden Titel wohl nicht zu rechnen.

Info: www.lionhead.co.uk

Prince of Persia 3D

Das Actionspiel Prince of Persia 3D versetzt Sie in die Rolle eines jugendlichen Märchenprinzen aus 1001 Nacht. Der säbelbewehrte Thronfolger kämpft, springt und rennt durch teils gigantische Levels in Arabien. Ihren Protagonisten verfolgen Sie aus der Tomb Raider-Perspektive. Der Schwerpunkt soll klar auf dem Lösen von Puzzles und dem Erforschen der Welt liegen. Prince of Persia 3D erscheint voraussichtlich im 1. Quartal '99.

Info: Microprose, ✆ (0521) 966 54-0



Rogue Squadron: Mit dem X-Wing flitzen Sie nochmals durch klassische Star-Wars-Welten.

Rogue Squadron

Neben Force Commander (siehe Preview) soll in diesem Jahr nur noch ein »klassisches« Star Wars-Spiel erscheinen – die anderen Designer bei LucasArts basteln angeblich an Titeln zu den Prequel-Filmen. Rogue Squadron basiert auf den Hoth-Missionen aus Shadows of the Empire. Mit X-Wings, A-Wings oder sonstigen Rebellen-Schiffen brettern Sie über Planetenoberflächen und ballern imperiale Streitkräfte zu Schrott. Im feindlichen Angebot sind AT-ATs, sämtliche TIE-Modelle und weitere Truppen von Darth Vader.

Info: Funsoft, ✆ (0231) 96 51 11

Prey

Geheimnisumwittert wie kein anderes 3D-Actionspiel ist **Prey** von 3D-Realms. Ein gegenüber **Unreal** oder **Quake** radikal neuer Grafikengine-Ansatz soll völlig neue Effekte ermöglichen. Laut den Entwicklern ist es etwa fester Bestandteil der Software, daß absolut jedes Objekt – sogar ein riesiger Wolkenkratzer – zerstört werden kann. Außerdem soll selbst an kleinste Gegenstände herangezoomt werden können. Wer mag, nähert sich beispielsweise einer unscheinbaren Steckdose und »kriecht« in die immer noch detailliert dargestellte Stromleitung. In der Hintergrundgeschichte geht es um einen Apachen namens Talon Brave, der sich durch Erden-Städte und außerirdische Raumschiffe ballert. Das Kriegsbeil buddeln Sie frühestens im Sommer '99 aus.



Prey: Selbst kleinste Gegenstände sollen unglaublich detailliert sein.

Info: GT Interactive, ✆ (01805) 25 43 91



Age of Empires Expansion: Im Herbst ringen Sie mit vier neuen Völkern erneut um die Weltmacht.

Age of Empires Addon

Age of Empires-Fans können sich die Wartezeit bis zum Erscheinen des zweiten Teils mit einer hochoffiziellen Missiondisk von den Original-Designern verkürzen, die noch vor Weihnachten erscheinen wird. Der Expansion Pack soll neben vier neuen Völkern (Karthager, Römer, Mazedonier und Syrer) mit Spezialeinheiten wie Nahkampf-Elefanten oder Kamelreitern auch 25 neue Gebäude enthalten. In drei Kampagnen mit insgesamt 20 Szenarios tragen Sie Ihre Schlachten auf vergrößerten Karten mit neuen Geländetypen aus.

Info: Microsoft, ✆ (01805) 67 22 55

StarCraft Brood Wars

Blizzard werkelt derzeit fleißig an **Brood Wars**. Das Addon zum Echtzeit-Strategieknaller **StarCraft** führt den Kampf zwischen Terranern, Zerg und Protoss fort. In der Hintergrundgeschichte soll vor allem die Ex-Erdenfrau und jetzige Zerg-Brut-Anführerin Kerrigan eine Hauptrolle spielen. Jede Rasse bekommt zusätzliche Einheiten spendiert, das leichte Übergewicht der Zerg soll dadurch entschärft werden. Terraner etwa greifen mit dem neuen Flugbomber Valkyrie an und heilen Marines per Medic. Dazu gibt's frische Bodentexturen, unter anderem kämpfen Sie in Wüsten, Eislandschaften und sogar in der mysteriösen Zwischenwelt der dunklen Templer. Neben acht Solo-Einsätzen für jedes Volk bastelt Blizzard auch rund 100 zusätzliche Mehrspieler-Karten.

Info: Sierra, ✆ (06103) 99 40 40



StarCraft Brood Wars: Die neuen terranischen Valkyrie-Bomber bearbeiten gerade Zerg-Bodentruppen.

Starship Troopers

Das Sciencefiction-Epos **Starship Troopers** lief erst im Kino. Demnächst will Microprose das passende Actionspiel nachliefern. Per Jetpack fliegen Sie über Planetenoberflächen und ballern aus allen Kanonenrohren auf fiese Weltall-Insekten – spielerisch gleicht das Programm dem auch optisch ähnlichen **Outwars**. Die Entwickler wollen sich in erster Linie an der Buchvorlage orientieren. Anders als im Film sollen Sie deshalb zwei weiteren Alien-Rassen begegnen. Je nachdem, ob Sie auf die fremden Wesen schießen oder ihnen freundlich die Hand zum Gruß reichen, helfen die Außerirdischen entweder gegen die »Bugs« oder werden zur Bedrohung. **Starship Troopers** feiert voraussichtlich im 3. Quartal '98 PC-Premiere.



Starship Troopers: Als Polygon-Soldat fliegen Sie über gewaltige Zukunftsstädte.

Info: Microprose, ✆ (0521) 966 54-0

GameStar Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Anno 1602
2	[2]	StarCraft
3	[3]	Age of Empires
4	[6]	Frankreich 98
5	[8]	C&C2: Alarmstufe Rot
6	[5]	Tomb Raider 2
7	[9]	Grand Theft Auto
8	[4]	Jedi Knight
9	[7]	Diablo
10	NEU	Unreal
11	NEU	Forsaken
12	NEU	Commandos
13	[10]	Wing Commander Prophecy
14	[12]	F1 Racing Simulation
15	[13]	Curse of Monkey Island
16	[-]	Die Siedler 2
17	[14]	NHL 98
18	[19]	Incubation
19	[15]	Dungeon Keeper
20	[-]	Need for Speed 2 SE

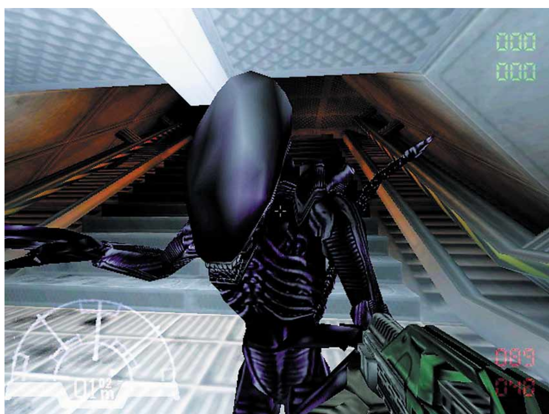
Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News

Aliens vs. Predator

Gleich drei gefährliche Geschöpfe sollen Sie im schon seit geradezu ewigen Zeiten angekündigten 3D-Actionspiel Aliens vs. Predator steuern können. In einer Kampagne kämpfen Sie erst als krallenbewehrtes Säuremonster und krabbeln sogar an Decken und Wänden. Danach werfen Sie als fast unsichtbarer Predator mit futuristischen Wurfscheiben um sich, bevor Sie als menschlicher Marine schließlich auf Technik setzen und sich per Bewegungsmelder und Flammenwerfer durch Horden von Außerirdischen arbeiten. Das Spiel nutzt eine neue, von Fox selbst entwickelte Grafikengine. Die Jagdsaison soll im 3. Quartal '98 eröffnet werden.

Info: www.foxinteractive.com



Aliens vs. Predator: Anders als im Action-Flop Alien Trilogy kämpfen die Säurebiester als schön animierte 3D-Modelle.

Myth 2

Bungie will Myth 2 gegenüber dem Vorgänger ordentlich aufmöbeln. Das Echtzeit-Strategiespiel im Fantasy-Szenario bietet entgegen ersten Meldungen zwar keine 3D-Kampfeinheiten, allerdings animieren die Grafiker ihre neuen Geschöpfe mit deutlich mehr Bewegungsstufen. Auf der detaillierten Landkarte sorgen gruftige Gebäude wie Kirchen oder Schlösser für noch mehr räumliche Tiefe als im ersten Teil. Außerdem werden die Wegfindungs-Routinen Ihrer Kampfeinheiten gegenüber dem Vorgänger deutlich verbessert. Myth 2 soll zum Jahresende '98 in den Läden stehen.



Myth 2: In der Fantasy-Welt stehen animierte 3D-Gebäude in den hügeligen Landschaften.

Info: Eidos, ✆ (01805) 22 31 24

Uprising 2

Große Verkaufserfolge waren Uprising nicht beschieden. Trotzdem versuchen die Entwickler tapfer ihr Glück mit einer Fortsetzung. Das taktische Actionspiel Uprising 2 soll abwechslungsreichere Levelgrafiken und aufwendigere Lichteffekte als der Vorgänger bieten. Außerdem soll es Wetterumschwünge wie plötzlichen Regen oder Schnee geben. Statt dem auf Dauer eintönigen »Zerstöre den Gegner«-Missionsziel werden Ihnen künftig auch andere Aufgaben erteilt. Beispielsweise müssen Sie Konvois abfangen oder Geiseln befreien. Außerdem soll es eine neue Alien-Rasse und Verbesserungen in Sachen KI geben. Ihr Kampfpanzer rumpelt im Herbst '98 Richtung Feind.

Info: Ubi Soft, ✆ (0211) 338 00 33



Uprising 2: Action mit leicht taktischem Einschlag.

GameStar-Charts Juli August

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Unreal	3D-Action	Epic MegaGames	91%
2	Civilization 2 Gold	Strategie	Microprose	90%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	Novalogic	89%
4	Final Fantasy 7	Rollenspiel	Eidos	87%
5	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	Microprose	86%
6	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	Parallax	85%
7	Commandos	Echtzeit-Taktik	Eidos	85%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	Crystal Dynamics	83%
9	Hexplore	Rollenspiel	Infogrames	79%
10	Pro Pilot	Flugsimulation	Sierra	78%
11	Castrol Honda Superbike	Rennspiel	Interactive Ent.	76%
12	Army Men	Actionspiel	3DO Company	74%
13	KKND 2	Echtzeit-Strategie	Beam Software	74%
14	Sanitarium	Adventure	Dreamforge	73%
15	MS Golf '98 Edition	Golf-Simulation	Microsoft	73%
16	Team Apache	Flugsimulation	Flugsimulation	72%
17	Xenocracy	Weltraumspiel	Ubi Soft	71%
18	World League Soccer	Fußball-Simulation	Eidos	70%
19	Deathtrap Dungeon	Actionspiel	Eidos	69%
20	Robo Rumble	Strategie	Topware	68%

Die 20 besten PC-Spiele im Juli und August. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 7/98 und 8/98.

Spiele News



Heroes of Might and Magic 3

Macht und Magie machen's möglich: Das grassierende Fortsetzungsfieber versorgt Fantasy-Freaks mit neuem Stoff in Form des Strategiespiels **Heroes of Might and Magic 3**. Inhaltlich ändern sich nur Kleinigkeiten. Die augenfälligste Verbesserung betrifft die Grafik – 800 mal 600 Pixel und 32 Bit Farbtiefe sollen für zeitgemäße Optik sorgen. Wesentlich größere Szenariokarten bieten erstmals begehbare Dungeons und zerstörbares Terrain. Der grottenschlechte Multiplayer-Modus wird vollständig überarbeitet. Als Erscheinungstermin ist derzeit der Herbst '98 angepeilt.

Info: Ubi Soft, ✆ (0211) 338 00 33

X-Com Alliance

Nach dem mißglückten Ausflug von **X-Com Interceptor** in den Weltraum zieht es Microproses Taktikserie jetzt in Richtung 3D-Action. Im mittlerweile fünften Teil **X-Com Alliance** dirigieren Sie Ihre Marines nicht mehr über isometrische Karten, sondern kämpfen sich in der Ich-Perspektive durch dreidimensionale Alien-Welten. Dabei werden drei Kollegen Sie unterstützen, denen Sie stets in einem Kontrollmenü Befehle erteilen können. Per Kamerafenster sind Sie über die Lage Ihrer Kameraden auf dem Laufenden. Das Programm basiert auf der **Unreal**-Engine von Epic MegaGames.

Info: Microprose, ✆ (0521) 966 54-0



X-Com Alliance: Ein Taktikspiel erobert die dritte Dimension.



Prax War: Ein Mitglied Ihrer Kampfeinheit.

Prax War

Derzeit arbeiten ehemalige **Civilization**- und **Duke Nukem 3D**-Designer im Auftrag von Electronic Arts an **Prax War** (Arbeitstitel). Als Söldner sollen Sie im Team mit drei anderen Soldaten gegen einen tyrannischen Industrieführer und dessen Schergen kämpfen, im späteren Verlauf auch gegen fiese Außerirdische. Außerdem können Sie zahlreiche Fahrzeuge wie Jeeps, Buggies und sogar gewaltige Kampf-Mechs kapern und damit durch die riesigen Außenlevels brettern oder stampfen. In einer ersten Version überzeugten vor allem die perfekten Animationen der Gegner und die Möglichkeit, daß sich einzelne Boden-Polygone vom Boden wegschießen lassen. Der Prax-Krieg wird voraussichtlich im Sommer '99 eröffnet.

Info: www.ea.com

Trans Am Racing

Das 70er Revival nimmt kein Ende: Im Rennspiel **Trans Am Racing** düsen Sie mit zwölf klassischen US-Flitzern wie Ford Mustang, Chevy Camaro oder Pontiac Firebird über 13 Rennkurse der Jahre 1968 bis 1972. **Trans Am Racing** soll keine Action-Raserei à la **Interstate 76** werden, sondern sich als beinharte Simulation an der klassischen SCCA Trans-Am-Rennserie orientieren.

Info: GT Interactive, ✆ (01805) 25 43 91



Trans Am Racing: Klassische US-Hubraum-Monster flitzen um die Wette.

Centipede

In aufwendigem 3D-Glanz will Hasbro den Arcade-Klassiker **Centipede** zu neuem Leben erwecken. Zwar wird auf flachen Ebenen gespielt, allerdings in Umgebungen wie einer gewaltigen Berglandschaft oder sogar hoch in den Lüften. Ihren Blickwinkel sollen Sie dabei frei wählen können, neben der klassischen Draufsicht wird auch eine Ich-Perspektive im Angebot sein. Im Arcade-Modus müssen Sie alles abknallen, in der Abenteuer-Spielweise folgen Sie einer Story um den heldenhaften Bohnenhändler Wally.

Info: Hasbro, ✆ (01805) 20 21 50



GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Frankreich 98
2	[1]	Anno 1602
3	[2]	StarCraft
4	NEU	Unreal
5	[3]	Autobahn Raser
6	NEU	Forsaken
7	NEU	Emergency
8	[4]	Tomb Raider Director's Cut
9	[6]	Tomb Raider 2
10	[5]	C&C2: Alarmstufe Rot
11	NEU	DSF Fußball Manager 98
12	[11]	Flight Simulator 98
13	NEU	Die Versuchung
14	[7]	Age of Empires
15	[-]	Need for Speed 2 SE
16	NEU	Game, Net & Match
17	[8]	Anstoss 2
18	[13]	Formel 1 97
19	[-]	Der Industriegigant SE
20	[15]	Grand Theft Auto

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von SATURN

Technik News

Vorsicht, Preise im Tiefflug!

Wer die Preislisten verschiedener Computerhändler mal etwas genauer studiert, kommt aus dem Staunen so schnell nicht mehr raus: Ein PII-300 ist für unter 700 Mark zu haben, 6-GByte-Festplatten kosten keine 400 Kröten mehr und eine Diamond Viper wird einem für nicht mal 150 Mäuse praktisch nachgeschmissen.

Von gezielter Schnäppchenjagd trotzdem keine Spur. Ganz im Gegenteil: Billigem haftet anscheinend zwangsweise auch immer das Attribut »schlecht« und »veraltet« an. Weshalb also die günstige Festplatte kaufen, wenn eine doppelt so große fürs dreifache Geld zu haben ist? Warum also zu einem günstigen PII-300 greifen, wenn der mehr als doppelt so teure 400er 160 statt 130 Frames schafft?

Es ist sinnlos! Egal, was man sich auch zulegt, in einem halben Jahr werfen die Hersteller sowieso wieder brandneue und noch schnellere Produkte auf den Markt. Deshalb: Seien Sie schlau, verzichten Sie auf das Allerneueste, und Sie sparen damit einen Haufen Geld. Sorgfältig zusammengestellt, bekommen Sie ein exzellent ausgestattetes PII-300-System für unter 3.000 Mark. Das läßt jeden Aldi-Komplett-PC steinalt aussehen und kommt auch nicht schneller in die Jahre als ein absoluter Highend-Rechner für mehr als das Doppelte.

Michael Galuschka
Redakteur

Hercules gibt Gas

Bislang war Hercules im 3D-Geschäft eher zurückhaltend, doch auf der E3 konnten wir einige neue, durchwegs vielversprechende Grafikkarten bestaunen. Mit der **Stingray/2** war sogar ein Voodoo-2-Board am Hercules-Stand zu finden. Es wird ausschließlich als 12-MByte Modell gefertigt, das per Software bis auf 100 MHz übertaktbar ist und mitsamt einem Spielebundle in den Laden kommt. Der Preis dürfte bei etwa 600 Mark liegen.



Stingray/2: Voodoo-2-Board von Hercules, ausschließlich mit 12 MByte Speicher.

Für kleinere Rechner ist die **Thriller Conspiracy** gedacht. Sie kombiniert den bekannten Rendition V2200 3D-Chip mit dem Fujitsu FGX-1-Prozessor, der das Geometrie-Setup übernimmt. Das bleibt bei den bisherigen 3D-Karten nach wie vor dem Hauptprozessor überlassen, womit gerade kleinere Sockel-7-CPUs immer häufiger überfordert sind. Die mit 8 MByte plus 1 MByte Cache ausgerüstete Thriller Conspiracy soll ab August erhältlich sein und zirka 300 Mark kosten.

Dritte im Bunde ist die **Terminator Beast** mit dem interessanten Savage-Chip von S3. Damit tritt Hercules gegen die Konkurrenz von Matrox G200, Riva TNT, 3Dfx Banshee und PowerVR 2 an. Der Savage 3D beherrscht alle relevanten 3D-Features und soll den Voodoo 2 übertreffen. Zu haben sein soll die Karte ab September zu einem Preis von etwa 400 Mark.

Info: Hercules, ✆ (089) 89 89 05 73



S3 Savage 3D: Kommt auf der Hercules Terminator Beast erstmalig zum Einsatz



Viewsonic PS790: Extrem kurzer 19-Zöller mit Matsushita-Röhre.

Viewsonic PS790

Etwas zu spät für unseren großen Test kam der 19-Zoll-Monitor **PS 790** von Viewsonic. Dank der »short depth«-Technik, die den Elektronenstrahl mit bis zu 100 Grad statt den sonst üblichen 90 Grad ablenkt, ist er nicht tiefer als ein normaler 17-Zöller. Als Bildröhre kommt eine Matsushita-Lochmaske mit 0,25 mm Punktabstand zum Einsatz, die bei der 1280er Auflösung eine Bildwiederholrate von 88 Hz schafft. Der Viewsonic ist strahlungsarm nach TCO 95 und kostet knapp 1.900 Mark.

Info: Viewsonic, ✆ (0130) 17 17 43

Internet via Satellit

Schneller ins Internet: Der Telekommunikationsanbieter Otelo und der französische Satellitenhersteller Eutelsat wollen in Deutschland einen Internet-Zugang einrichten, der rund 30mal schneller sein soll als eine ISDN-Leitung. Die Anbindung erfolgt über Satellit oder Kabel. Das Pilotprojekt wird in Gelsenkirchen und Gladbeck gestartet. 2.000 Haushalte sind bereits an das Breitbandkabel angeschlossen, das den Internet-Zugang via Kabelmodem mit bis zu 2 MBit pro Sekunde ermöglicht. Mit rund vierzig Mark pro Monat ist der Service relativ preiswert, wenn man das mögliche Tempo des Zugangs in Betracht zieht. Otelo will das Projekt eventuell auf ganz Deutschland ausweiten.

Info: Otelo, www.o-tel-o.de

Neuer Speicher-Typ

Fujitsu hat einen neuen Speichertyp entwickelt, den sogenannten FCRAM (Fast Cycle Random Access Memory). Er ist mit einer Zugriffszeit von 20 Nanosekunden etwa dreimal so schnell wie herkömmliches DRAM. Eingesetzt werden soll das FCRAM hauptsächlich im Highend-Bereich, also Hochleistungsserver und 3D-Grafikprogrammen. Einzelne FCRAM-Chips haben eine Speicherkapazität von mindestens 64 MByte, Markteinführung ist spätestens Anfang 2000.

Info: Fujitsu, www.fujitsu.com

Kommende 3D-Rakete von AMD

Auf dem Prozessormarkt wird's spannend: Die letzten 12 Monate war Intel mit seinem Pentium II unumschränkter Herrscher, was Hochleistungs-CPUs für Spiele-PCs anbelangte. Allerdings ließ sich Intel die Performance teuer bezahlen; ein PII mit 400 MHz kostet alleine schon über 1.500 Mark, dazu kommen noch ein spezielles Board und teures 100-MHz-RAM. Doch jetzt sagt AMD Intel den Kampf an. Mit dem K6-2 (bis vor kurzem noch K6 3D genannt) will AMD vergleichbare 3D-Performance zu einem deutlich niedrigeren Preis erreichen. Diese Hoffnung beruht vor allem auf einer »3D Now« genannten Technik, 21 speziell für Multimedia und 3D-Anwendungen nutzbaren Zusatzbefehle. Im Gegensatz zu Intels fast wertlosem MMX-Befehlssatz achtete AMD streng darauf, daß die Vorteile von 3D Now auch tatsächlich genutzt werden können, und zwar gleich dreifach: 3D-Spiele können direkt für 3D Now optimiert werden, was bis zu 40 Prozent Performance-Steigerung bedeutet. Darüber hinaus wird auch DirectX 6.0 an diese Technik angepaßt, was entsprechenden Programmen nochmals bis zu 25 Prozent Geschwindigkeitszuwachs bringt. Drittens bringen spezielle Grafikkartentreiber (zum Beispiel von nVidia für den Riva 128 bereits veröffentlicht) nochmals bis zu 20 Prozent Steigerung.

Kosten soll der in kleinen Stückzahlen bereits erhältliche AMD K6-2 mit 300 MHz etwa 375 Mark, demnächst erscheint noch eine Variante mit 333 MHz. Da der K6-2 auf einen externen Bustakt von 100 MHz ausgelegt ist, kommen noch die Kosten für ein sogenanntes Super-Sockel-7-Mainboard und 100-MHz-RAM hinzu. Allerdings läßt sich der Prozessor auch in einem normalen Sockel-7-Board betreiben, läuft dann aber nicht zur vollen Form auf.

Info: AMD, ☎ (089) 40 64 90



AMD K6-2: Verspricht überzeugende 3D-Leistung zum günstigen Preis.

Riva TNT

Er wird als der heißeste Chip des kommenden 3D-Winters gehandelt: Inzwischen stehen auch die ersten Hersteller fest, die ein Board auf Basis des Riva TNT bauen wollen. Neben Canopus (in Deutschland kaum erhältlich) sind dies Elsa, Diamond und STB. Allerdings hat nur letztere mit Velocity 4400 bereits auch einen Namen für die Karte.

Info: nVidia, www.nVidia.com

Banshee im Einsatz

Auf der E3 war der Banshee, 3Dfx´ neuer 2D/3D-Kombichip, erstmalig im Einsatz zu sehen. 3Dfx konzentrierte sich bei der Entwicklung hauptsächlich auf die 2D-Performance; der Chip soll in diesem Bereich die Konkurrenz weit in den Schatten stellen. Dem 3D-Teil wurden weniger spektakuläre Neuerungen zuteil. Zwar hat sich die Füllrate um etwa 10 Prozent erhöht, dafür verliert der Banshee die vom Voodoo 2 her bekannte Fähigkeit des Multi-Texturing. Im dritten Quartal geht der Chip in die Massenproduktion, im Oktober sollten die ersten Karten zu Preisen um die 400 bis 500 Mark zu haben sein. Konkretes über künftige Hersteller von Banshee-Modellen ist noch nicht bekannt, doch dürfte sich der potentielle Kundenkreis auf die Anbieter von Voodoo-2-Boards konzentrieren.

Info: 3Dfx, www.3Dfx.com

Luxus-Lenker

Die Highend-Lenkräder der Firma Thomas Enterprises werden demnächst auch offiziell in Deutschland erhältlich sein. Der Clou an den bis zu 1.500 Mark teuren, extrem stabil gebauten Volants ist die teilweise Verwendung von Original-Teilen. So kann sich der Käufer des TSW Formula eines von vier original Momo-Lederlenkrädern aussuchen, gegen Aufpreis sind auch echte Momo-Aluminium-Pedale zu erstehen.

Info: Thomas Enterprises, www.soli.inav.net/~thomas



Die Lenkräder von Thomas Enterprises sind extrem robust, aber auch sehr teuer.

Intel-News

Die neue Intel Celeron-CPU mit L2-Cache, Codename Mendocino, wird Ende 1998 mit Taktfrequenzen von 300 und 333 Mhz erscheinen. Neben der üblichen Slot-1-Technik kommt sie Anfang 1999 auch als Sockel-Version auf den Markt, die aber den üblichen Pentium-II-Bus mit 66 MHz nutzen wird. Schon ab Juli ist überraschenderweise ein schnellerer Celeron der bisherigen Baureihe verfügbar. Zum Einstiegspreis von 350 Mark ist er nun auch als 300-MHz-Version zu kaufen.

Die Hochleistungs-CPUs der Katmai-Serie auf Slot-1-Basis wurden leicht vorgezogen. Die Prozessoren mit Taktfrequenzen von 450 und 500 MHz sollen nun Bereits Anfang 1999 erhältlich sein. Zu diesem Zeitpunkt steht auch der Nachfolger des i740-Grafikchips mit dem Projektnamen Portola an. Er soll angeblich die fünffache 3D-Leistung bringen. Warten wir´s ab...

Info: Intel, ☎ (089) 99 14 30

Do-it-yourself-Joystick von Saitek



Saitek Cyborg Pad: Theoretisch auch für Rennspiele und Flugsimulationen geeignet.

Etliche Neuheiten konnten auf der E3 bei Saitek besichtigt werden. Optisch besonders beeindruckend war dabei das **Cyborg-Gamepad**, ein wahrer Tausendsassa. Dank des mächtigen Gehäuses kann das Pad auch bequem auf dem Tisch oder dem eigenen Bauchansatz abgestellt werden, edle Materialien verhalfen dem Prototypen zumindest zu einer hohen Anfaßqualität. Wie sich das 99 Mark (USB-Version: 129 Mark) teure Ausstattungswunder in der Praxis spielt, wird sich beim Test im nächsten GameStar zeigen.

Für einiges Aufsehen sorgte der **Cyborg-Stick** nicht nur aufgrund seiner futuristischen Optik. Im Basisgehäuse ist nämlich ein Inbus-Schlüssel versteckt, mit dem gleich an vier Stellen des Sticks herumgeschraubt werden darf. Man kann das (von Saitek gewohnt mächtig konstruierte) Throttle für Linkshänder auch rechts an der Basis befestigen sowie Handballenauflage und Stickkopf in der Länge verstellen. Letzterer ist zudem in der Neigung justierbar. Erhältlich ist der **Cyborg 3D Stick** ab Oktober zum Preis von 149 Mark, für 30 Mark Aufpreis auch als USB-Version.



Saitek Cyborg Stick: Läßt sich vielfach an die Hand anpassen.

Außerdem stellte Saitek zwei Lenkräder vor: Das **R4 Racing Wheel** überzeugte mit ansprechendem Design, robuster Mechanik und reichhaltiger Ausstattung. Die Widerstandskräfte von Pedalen und Lenkrad sind einstellbar, schalten können Sie wahlweise mit einem silbernen Schaltknüppel oder Formel-1-like mit zwei Wippen hinter dem Lenkradkranz. Etwa im November soll das R4 zum Preis von 250 Mark im Handel sein. Für 150 Mark mehr ist es auch mit Force-Feedback-Technik zu erstehen. Die wurde von Microsoft lizensiert, der Rest des Lenkrades ist mit dem normalen R4 vollkommen identisch.



Saitek R4 Force Wheel: Greift auf die Force-Feedback-Technik von Microsoft zurück.

Info: Saitek, ☎ (089) 54 61 27 10

Günstige PCI-Soundkarte

Ein verlockendes Angebot kommt von Aztech: Wer die PCI-Soundkarte **PCI 338-A3D** vor dem 31. Juli 1998 kauft, spart 50 Mark. Solange ist das Board mit dem Aureal-Vortex-Chip samt der Vollversion von Jedi Knight für schlappe 149 Mark zu haben, danach kostet es immer noch günstige 199 Mark.

Info: Aztech, ☎ (0421) 162 56 40

Multiread

Beim Wechsel von CD-ROM auf DVD sind künftig keine Schwierigkeiten zu befürchten. Die Vertreter der Optical Storage Technology Association haben sich auf den sogenannten Multiread-Standard geeinigt. Dank dieser Spezifikation für optische Laufwerke lassen sich Audio-CDs, CD-ROMs, CD-Recordables und CD-Rewritables sowohl auf CD- wie auf DVD-Laufwerken lesen. Wann Sie auf DVD umsteigen, ist jetzt nicht mehr so wichtig: Dank Multiread ist kein Datenverlust zu befürchten. Mittlerweile haben 13 der wichtigsten Firmen eine Multiread-Lizenz beantragt, darunter Mitsumi, Philips, Pioneer, Samsung und Teac. Die ersten Geräte sollen schon demnächst auf den Markt kommen, genaue Termine sind allerdings noch nicht bekannt.

Feedback-Lenkräder

Sie sollten eines der Hardware-Highlights der E3 werden: Die Rede ist von Force-Feedback-Lenkrädern, die auf diversen Ständen stolz präsentiert wurden. Doch egal, ob es sich um die Modelle von Saitek (siehe oben), Microsoft, Thrustmaster oder Actlabs handelte: Unserer Meinung nach waren die FF-Steuerräder der Hardware-Rohrkrepierer der Messe. Kein Hersteller hat die Technik anscheinend schon zufriedenstellend unter Kontrolle, so daß sich die Volants entweder ständig dekalibrierten oder ganz ihren Geist aufgaben.

Am weitesten sah das Microsoft-Modell aus, doch auch hier verliefen die Proberunden eher enttäuschend. Selbst bei heftigen Karambolagen war das Ruckeln eher dezent, und nach ein paar Minuten fiel es dann gar nicht weiter auf. Der Spielspaß wuchs durch diese schwache Leistung nicht. Ob es nun an der Technik oder der Software lag, ist schwer zu sagen. Dazu Brett Schnepf, Hardware-Spezialist bei Microsoft: »Unsere Hardware ist exzellent. Aber es stimmt, die FF-Unterstützung der meisten Spiele war bislang qualitativ unbefriedigend. Deshalb arbeiten wir eng mit den Herstellern zusammen, um sie von der Qualität unserer Produkte zu überzeugen. Und dann wird man erst sehen, zu was das FF-Lenkrad in der Lage ist.« MG

Messesplitter

E3 – Electronic Ente

Die weltgrößte Spiele-Messe bot mehr als Bits & Bytes.

Nirgendwo gibt es so viele neue Spiele unter einem Dach zu bewundern wie auf der E3. Die Electronic Entertainment Expo ist die absolute Supershow der Computerspiele-Branche. Über 40.000 neugierige Fachbesucher aus 80 Ländern konnten Ende Mai mehr als 1.600 Spiele für alle Plattformen begutachten. Rund 440 Aussteller zeigten ihr Angebot für die nächsten Monate und vor allem für das kommende Weihnachtsgeschäft. Zum zweiten und vorerst letzten Mal fand die E3 in Atlanta statt, der Stadt von Coca Cola und CNN. Nächstes Jahr kehrt die Messe nach Los Angeles zurück – allein schon wegen des schwülheißen Wetters in Atlanta eine gute Entscheidung...



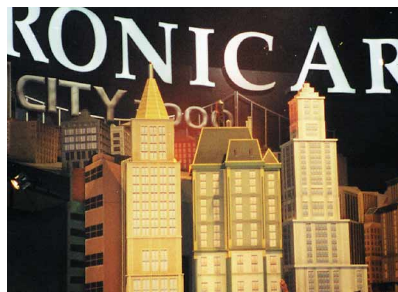
Die schwarzgelockte Schönheit warb für Interstate '82.



Auch Duke Nukem ließ die Puppen tanzen.

Klasse statt Masse

Einen wichtigen Trend gab es auf der E3 zu beobachten:



Bei EA wuchsen die Sim Cities in den Himmel.

Mehr denn je ist Qualität gefragt. Die meisten Hersteller konzentrieren sich darauf, Spiele mit Hit-Potential zu produzieren. Ob Eidos oder Electronic Arts, so manche mittelprächtigen Titel verschwanden in den letzten Monaten klammheimlich in den Schubladen – oder, wie mit WarCraft Adventures von Blizzard, sogar »nur gute«. Auch der Drang, sich an gerade hippe Genres zu hängen, scheint nachzulassen. Sowohl die Masse an Echtzeit-Strategiespielen wie an 3D-Shootern ist kleiner als im vorigen Jahr. Dafür rollt die Nachfolger-Flut fröhlich weiter.

Was die Hardware betrifft, gibt es ebenfalls klare Zeichen aus Atlanta: 3D-Karten werden inzwischen als selbstverständlich vorausgesetzt. Das digitale Speichermonster DVD kommt dagegen nur langsam voran und spielt derzeit noch keine größere Rolle in den Plänen der Entwickler.

Neue Zahlen

Vielen Herstellern geht es derzeit dank glänzender Bilanzen gut. Die Entwickler sind zufrieden, das Modell unabhängiger Development-Studios setzt sich weiter durch und beschert Freiheit im kreativen Schaffen. Die Spieler freuen sich über immer bessere Programme, echte Gurken werden zur Mangelware. Kein Wunder, daß Computerspiele zunehmend boomen. Da passen auch neue Statistiken, frisch auf der E3 vom amerikanischen Branchenverband IDSA veröffentlicht, gut ins Bild. Demzufolge stehen Computerspiele (PC und Konsolen) inzwischen auf dem ersten Platz der US-Beliebtheits-Skala für Freizeitaktivitäten im eigenen Heim. 41 Prozent spielen am liebsten, auf den weiteren Plätzen folgen Fernsehen mit 21,6 und Lesen mit 12,3 Prozent. Außerdem haben zumindest laut jener Umfrage weibliche Spielerinnen mittlerweile einen Anteil von 37,7 Prozent erreicht.

Lara kann knien

Vor der Messe war es die meistgestellte Frage: Wie sieht wohl Tomb Raider 3 aus? Also ignorierte so mancher neugierige Spiele-Schreiberling den ersten Termin, schlich schnurstracks zu Eidos und traf dort Berufskollegen mit leicht betretenen Gesichtern – das ist ja das Gleiche wie vorher! Die feinen Unterschiede zu Tomb

rtainment Expo

Raider 2 (Fräulein Croft kann künftig knien – wow!) ließen nur mäßige Begeisterung aufkommen. Erst der Blick auf eine gigantische Papp-Lara und die virtuelle Lara-Show auf der Großleinwand sorgten da wieder für etwas zufriedenere Gesichter.

Heisere Helden

Eine gewaltige Ausstellung wie die E3 fordert auch vom stärksten Mann Tribut. Sogar ein Schwergewicht wie Erik Yeo, der Lead-Designer von



Erik Yeo war am letzten Messetag sprachlos.

Command & Conquer 3, kam keine drei Tage gegen die versammelte Tausendschaft von Lautsprechern an.

GameStar: Eric, kannst du uns nach drei Messetagen noch etwas zu C&C 3 sagen?

Erik Yeo: – röchel –

GameStar: Wie bitte?

Erik Yeo: – kräh – (Zeigt verzweifelt auf seinen Hals.)

Daß wir uns dennoch längere Zeit und verständlich mit Erik unterhalten konnten, verdankt GameStar nur dem frühen Haupttermin in den ersten Messestunden.

Halbnackte Tatsachen

Selbst hartgesottenen Spiele-Fans kann auf der E3 die wahre Lust am Hobby abhanden kommen. Plötzlich rangiert anderes auf der Messe-Prioritätenliste: Hübsch zurechtgemachte junge Damen, die in aufreizender Kleidung Besucher an Firmenstände locken oder Reklame-Prospekte verteilen. Abgebrühte GameStar-Redakteure widerstehen derartigen Versuchungen zwar, aber am Eidos-Stand fiel das deutlich schwerer als anderswo – kein Wunder, waren die Beautys dort gerüchteweise doch allesamt ehemalige Playboy-Bunnies.

Feuchte Parties

Die entscheidenden Hintergrundfakten erfährt man bei Messen auf abendlichen Parties. Von journalistischer Pflichterfüllung getrieben, stürzte sich auch die GameStar-Crew ins Nachtleben. Besonders begehrt sind traditionell die Eintrittskarten zur Feier von Eidos, ebenso traditionell lassen die Türsteher praktisch jeden Besucher auf die winzige 50-Quadratmeter-Dachterrasse unter der glühenden Abendsonne Atlantas. Schweißnaß quetschten sich an kühle Keller gewöhnte Programmierer-Körper aneinander, schon nach wenigen Minuten gingen die Getränke zur Neige. Aber was soll's, wo sonst hat man Gelegenheit, gemeinsam mit Designern wie Ed Castillo über das Wetter zu schimpfen? GT Interactive lud übrigens vorausschauend gleich in eine Brauerei.



Leider nur aus Pappe: Eine gewaltige Lara wies den Weg zu Eidos.

Das Beste der E3

Unser großer Messerückblick auf den folgenden Seiten lichtet den Spiele-Dschungel für Sie. Aus den Hunderten von Titeln haben wir jeweils die zehn größten Hoffnungsträger in jedem Genre herausgefiltert: von den schönsten Actionspielen über die spannendsten Strategietitel bis zu den flottesten Sportspielen. PS

E3-Action-Highlights



1 Half-Life (Valve) Für eine Überraschung sorgte **Half-Life**: Statt dem bisherigen, eher unrealistischen Look präsentierte sich das 3D-Actionspiel um Aliens in einer Forschungsstation jetzt deutlich wirklichkeitsnäher. Erstmals zeigten die Entwickler einige der Extras der Hauptfigur Gordon Freeman. So können Sie Gegnerhorden ausschalten, indem Sie mobile Selbstschußanlagen in heiß umkämpfte Gänge teleportieren. Von der deutschen Version – Roboter statt Menschen – war allerdings noch immer nichts zu sehen. *3. Quartal '98*



2 Daikatana (Ion Storm) John Romero ließ es sich am Ion-Storm-Stand nicht nehmen, **Daikatana** höchstpersönlich vorzuführen. Der Altmeister der 3D-Action zeigte einige der neuen Waffen, die seine Programmierer momentan nach und nach fertigstellen. Besonders imposant sehen die hitzesuchenden Raketen aus: zwei funkensprühende Geschosse, die sich spiralförmig umeinander drehen und ihre Opfer auch um Ecken herum verfolgen. Die computerkontrollierten Spieler-Kompagnons waren immer noch nicht fertig. *September '98*



3 Sin (Ritual) Das 3D-Actionspiel **Sin** um die machthungrige Schönheit Elexis Sinclair glänzte auf der Messe mit fast perfekten Animationen. Die Designer haben mittlerweile auch eine Waffe mit Zielfernrohr eingebaut. Je nach getroffenen Gliedmaßen schwanken die Gegner an den Schultern, knicken ein oder fallen einfach um. Die gezeigten Levels, wie eine Militärbasis oder eine Ölplattform, sahen zum Teil sehr realistisch aus. **Sin** setzt sich damit deutlich von den sonst vorherrschenden Fantasy- oder Sciencefiction-Welten ab. *August '98*



4 Trespasser (Dreamworks) Im Kino haben die computergenerierten Dinos von der **Jurassic Park**-Insel bereits für Aufsehen gesorgt (samt Gastrolle in **Godzilla**), demnächst sollen die perfekt animierten Velos und T-Rex auch auf dem PC für Action sorgen. **Trespasser**, von der Spielberg-Spieleschmiede Dreamworks, setzt Sie auf einem Eiland aus, in dessen tropischer Vegetation sich wilde Echsen tummeln. Besonders beeindruckend ist die hyperrealistische Grafikengine, die praktisch jeden einzelnen Grashalm darstellt. *3. Quartal '98*



5 Messiah (Shiny) Shiny-Boß Dave Perry führte **Messiah** hinter geschlossenen Türen einer handverlesenen Besucherschar vor. Das Actionspiel um einen pummeligen Puttenengel soll in Sachen Bewegungsanimationen Maßstäbe setzen. Perry schwärmte von den Möglichkeiten, mit denen der Spieler für Frieden auf 3D-Erden sorgen soll. So ist es möglich, in einen Bösewicht zu schlüpfen, von einem Hochhaus zu springen, den stürzenden Körper gleich wieder zu verlassen – und der weiteren Talfahrt genüßlich zuzugucken. *August '98*

Atlanta ließ es krachen – heiße Actionspiele sind bei fast jedem Hersteller in der Mache. Wir präsentieren die zehn interessantesten.

6 Rayman 2 (Ubi Soft)

Im dreidimensionalen Jump-and-run Rayman 2 sammeln Sie in aufwendigen Landschaften verlorengegangene Freunde ein und prügeln sich mit einer Schar tollwütiger Roboter-Piraten. Der blonde Strahlemann Rayman mit den freischwebenden Gliedmaßen kann nicht nur hüpfen und springen, sondern dank der wild rotierenden Haarpracht sogar durch die riesigen Levels flattern. Zwischendurch liefert er sich auf fliegenden Teppichen auch mal Wettrennen mit verschiedenen Fantasy-Kreaturen. *4. Quartal '98*



7 Descent 3 (Interplay)

Das 3D-Actionspiel Descent 3 versetzt Sie in der jüngsten Ausgabe nicht nur in Bergwerkshöhlen, sondern läßt Sie auch über fremde Planetenoberflächen mit baumbewachsenen Bergen und kleinen Siedlungen flitzen. Imposant wirken die ersten vorgestellten Robotergegner. Die metallisch glänzenden Blechkrieger greifen aus der Distanz mit Raketen und aus der Nähe mit langen Stahlarmen und kräftigen Hydraulik-Gliedmaßen an. Die neuartigen Waffen bieten vor allem eines: spektakuläre Explosionen. *1. Quartal '99*



8 Max Payne (3D-Realms)

Im 3D-Actionspiel Max Payne von 3D-Realms schießen Sie sich als verdeckter Ermittler der Polizei von New York durch die Unterwelt der Metropole. Max Payne ist eins der anspruchsvollsten Ballerspiele in der Mache. Bewegungen und das gesamte Waffenarsenal, vornehmlich Pistolen, sollen so real wie möglich wirken, Aufmachung und Story eher an Filme wie Blade Runner erinnern. Zwischen den Missionen treiben sehr düstere, surreal gezeichnete Zeichentrick-Sequenzen die Handlung voran. *4. Quartal '99*



9 Turok 2 (Acclaim)

In Turok 2: Seeds of Evil graben Sie als Kampf-Rothaut wieder das Kriegsbeil aus. Die Fortsetzung des 3D-Actionspiels bietet nicht nur eine völlig überarbeitete Grafikengine, sondern auch ein frisches Szenario. In sieben geplanten Riesen-Levels mit vielen Außenbereichen verprügeln Sie künftig statt mächtiger Dinosaurier glänzend animierte Außerirdische. Die 21 neuen Waffen setzen auf noch aufwendigere Effekte, es gibt gleich drei Kampfgeräte speziell für rasante Unterwasser-Action. *4. Quartal '98*



10 Drakan (Psygnosis)

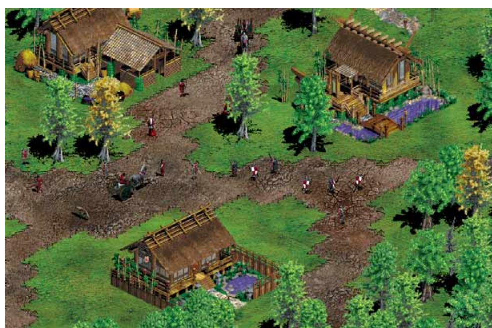
Ein ungewöhnliches Gespann aus der Heldin Rynn und dem Drachen Arokh steuern Sie im Actionspiel Drakan. Die beiden bekämpfen in fünf wunderbar animierten Fantasy-Welten einen bösen Zauberer und dessen schlimme Schergen. Das Duo reitet dabei entweder über Berg und Tal, wo es sich heiße Luftschlachten mit anderem Fluggetier liefert, oder kämpft gemeinsam auf dem Boden gegen Orks und sonstige Monster. Gelegentlich gibt's auch freundliche Gespräche mit Dorfbewohnern. *1. Quartal '99* PS



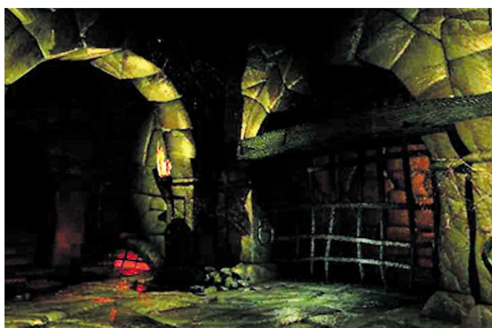
E3-Strategie-Highlights











1 Command & Conquer 3 (Westwood)

Die Fortsetzung des Echtzeitstrategie-Hammers setzt auf realistische Schlachtfelder. Granaten kullern bergab, Ionenstrahlen schlagen Wellen im Gelände, Scheinwerferfinger tasten durch die Dunkelheit. Auf der E3 waren neue Terrains zu sehen, nämlich »Gemäßigte Zone« sowie Städte. Die relativ wenigen Einheiten sind genau ausbalanciert – jeder Truppentyp hat seine unverwechselbaren Stärken und Schwächen. Für Genrekönig StarCraft brechen bald schwere Zeiten an... *Dezember '98*

2 Die Siedler 3 (Blue Byte)

Siedeln, bis die Schwarte kracht: Das Aufbauepos aus Mühlheim tritt gegen Österreichs Anno 1602 an. Auf dem auf »mittelalterliche Burg« getrimmten Stand glänzte Siedler 3 mit Wuselgrafik, neuen Berufen und Truppen sowie direkter Steuerung der Soldaten. Blue Byte denkt derzeit über Formationsbefehle nach, damit Ihre Bogenschützen beispielsweise aus den hinteren Reihen ihre Pfeile abfeuern. Und endlich wird es einen richtigen Mehrspielermodus geben – Warentausch und Bündnisse inklusive. *September '98*

3 Age of Empires 2 (Microsoft)

Teil 2 der Echtzeit-Saga führt Sie von der Antike quer durchs Mittelalter und setzt die Stärken des Vorgängers (Animationen, Truppenvielfalt) konsequent fort. Gleichzeitig sollen die Schwächen verschwinden – so stimmen jetzt die Proportionen zwischen Einheiten und Gebäuden. Außerdem dürfen die bisher übermächtigen Belagerungsgeräte nicht mehr gleichzeitig fahren und feuern. Handel sowie Diplomatie werden wichtiger und erlauben wirtschaftliche Siege ohne Waffengewalt. *1. Quartal '99*

4 Populous 3 (Bullfrog)

Die Mutter aller Götterspiele erstrahlt im zeitgemäßen Look. Populous 3 begeistert auch ohne Peter Molyneux' Zutun mit einer 3D-Welt, über die Wirbelstürme toben und Lavaströme blubbern. Sie spielen eine Schamanin, die eifrig Untertanen um sich schart und mächtige Zaubersprüche erforscht. Hinterhältigkeit ist erwünscht: Polen Sie fremde Bürger um, oder hetzen Sie einen Todesengel in feindliche Gefilde! Auf der Messe kam vor allem der frei zoom- und drehbare 3D-Globus gut an. *November '98*

5 Dungeon Keeper 2 (Bullfrog)

Bullfrog präsentierte hinter verschlossenen Türen einen ersten lauffähigen Level von Dungeon Keeper 2. Wieder übernehmen Sie die Rolle eines bösen Kellermeisters und scheuchen ehrbare Rittersleute aus Ihren Verliesen. Die Grafik wird kräftig aufgemotzt, anders als im Vorgänger kontrollieren Sie künftig 3D-Monster. Die Entwickler wollen mehr Wert auf taktische Finessen denn reine Massenschlachten legen, außerdem wird die optionale Ich-Perspektive kräftig überarbeitet. *4. Quartal '98*

Wir haben aus dem schier unüberschaubaren Strategie-Angebot der E3-Messe die zehn größten Hoffnungsträger herausgesiebt.

6 Dune 2000 (Westwood)

Dune 2000 im neuen Gewand: Die Neuauflage des »Vaters der Echtzeit-Strategie« war zwar schon gut spielbar, aber immer noch nicht fertig. Trotzdem soll der Startschuß für die Gefechte zwischen drei galaktischen Adelshäusern noch im August fallen. Dann erstrahlt der Wüstenplanet in frischem Glanz, zwei neue Einheiten machen die Wüste unsicher, und ein Multiplayer-Modus wartet auf mutige Generäle. Präsentation und Drumherum (vor allem die Zwischensequenzen) erinnern an **Command & Conquer**. *August '98*



7 People's General (SSI)

In Sachen Hexfeld-Taktik haben wir einen klaren Messe-Favoriten. Das rundenbasierte Strategiespiel **People's General** verlegt die Hexfeld-Schlachten von **Panzer General 3D** aus dem Zweiten Weltkrieg in die nahe Zukunft. Nato-Panzer messen sich mit chinesischen Kettenrasslern; viele Truppentypen dürfen Sie modifizieren. Durch den Zeitsprung sind deutlich flexiblere Taktiken angesagt, mobile Raketenwerfer und küstennah operierende Kreuzer zerbröseln aus weiter Ferne feindliche Stellungen. *September '98*



8 Machines (Charybdis)

Dieses Echtzeit-Strategiespiel ist für Bastler genau das richtige. 18 unterschiedliche Vehikel können Sie upgraden und mit rund zwei Dutzend Waffen bestücken. Sie bauen leichte Einheiten, die sich flott hinter die feindlichen Linien mogeln, oder fett gepanzerte Killermaschinen mit Flammenwerfern und Virus-Schleudern. Die Kamerapositionen sind relativ frei – so dürfen Sie von oben aufs Schlachtfeld oder einem Panzer über den Rücken schauen. Sandstürme, Nebel und Dämmerung engen Ihr Sichtfeld ein. *Dezember '98*



9 Caesar 3 (Sierra)

Als dritte Macht im Häuslebauer-Wettrennen wird die Fortsetzung des Überraschungserfolgs **Caesar 2** zwar weniger wuselig als **Siedler 3** und **Anno 1602**, aber ähnlich fordernd. Neben ausreichend Wohnraum wollen Ihre römischen Bürger Zirkusambiente à la »Christen gegen Löwen«. Der Güterkreislauf wird durchschaubarer, weil alle Waren offen in Karren und Lagern zu sehen sind. Dafür entfällt der Provinzmodus, statt dessen liefern Sie sich Kämpfe gegen Barbaren direkt in der Stadtkarte. *Oktober '98*



10 Alpha Centauri (Firaxis)

Strategie-Veteran Sid Meier präsentierte stolz sein neuestes Werk, das als Fortsetzung von **Civilization 2** gilt. Die Kolonisten, die Sie darin Richtung Alpha Centauri geschickt haben, besiedeln nun einen neuen Planeten, forschen und führen diplomatische Verhandlungen oder Kriege. **Alpha Centauri** machte auf uns einen sehr zahlenlastigen Eindruck – Grafik und Interface sollten noch überarbeitet werden. Dann könnte uns durchaus ein weiteres Sid-Spiel für die sprichwörtliche einsame Insel erwarten. *November '98* MD



E3-Adventure-Highlights











1 Diablo 2 (Blizzard)

Der Messe-Version war anzusehen, daß **Diablo 2** vor allem auf verbesserte Animationen Wert legt. So gehen tödlich getroffene Gegner in die Knie, bevor sie ihr Leben verwirken. Magische Feinde hauchen deutlich sichtbar ihre Seelen aus, die dann in den Himmel steigen. In der ersten Stadt liefen bereits fleißige NPCs umher. Die Spielwelt von **Diablo 2** wird rund viermal so groß sein wie der Vorgänger – Raum genug also für epische Reisen durch Stadt, Umland und Dungeon. *Dezember '98*

2 Ultima 9 (Origin)

Richard Garriott alias Lord British ließ es sich nicht nehmen, **Ultima Ascension** persönlich vorzuführen. Seine Begeisterung ist ansteckend: Die 3D-Welt sieht phantastisch aus – vor allem bei Nacht. Dann wandern Mond und Sterne strahlend übers Firmament, und Leuchttürme, Fackeln oder Feuerzauber tauchen alles in gespenstisches Licht. Bei den Kampfszenen können Sie die Kamera auf Ihren Widersacher zentrieren, um ihn in Ruhe mit Ihrem Schwert oder einer Pike zu malträtieren. *Dezember '98*

3 Baldur's Gate (Interplay)

Das Isometrie-Rollenspiel wächst und gedeiht. Auf der Messe konnten wir den bis zu sechs Helden bereits Formationsbefehle erteilen, so daß sich die Haudegen in der ersten Reihe prügeln, während Fernkämpfer und Magier aus sicherem Abstand zuschlagen. Auch die Sprachausgabe ist gelungen: Jeder Charakter läßt sich an seiner Stimme erkennen. **Baldur's Gate** sprüht vor Wortwitz und ist dank vieler Schauplätze und Charaktere Rollenspiel-lastiger als **Diablo 2**. *September '98*

4 Outcast (Infogrames)

Auch im belgischen Actionadventure **Outcast** ist die 3D-Welt riesengroß; wenn Sie auf einem Hügel stehen, schweift Ihr Blick erstaunlich weit. Zum Glück darf Ihr Held Reittiere mieten. Während der grobe Handlungsfaden vorgegeben ist, bleibt es Ihnen überlassen, wie Sie einzelne Aufgaben lösen. Durch die Betonung der NPC-Charaktere geht's recht dialogfixiert zu. Uns haben vor allem die Seen beeindruckt, die mit ihren in Echtzeit berechneten Wellen sehr real wirken. *November '98*

5 Indiana Jones 5 (LucasArts)

Die Überraschung war perfekt – der Held mit Hut, Peitsche und Dreitagebart ist zurück! LucasArts hatte die Neuigkeit bis zum Vorabend der Messe geheimgehalten. **Indiana Jones and the Infernal Machine** spielt in einer 3D-Umgebung und ist deutlich actionlastiger als die Vorgänger. Neben der altbekannten Peitsche stehen Indy Panzerfäuste, Sturmgewehre und Sprengladungen zur Verfügung, mit denen er 1947 den bösen Sowjets in den Ruinen von Babel einheizt. *Januar '99*

Die zehn besten Adventures und Rollenspiele der E3 zeigen: Es wird ein heißer Herbst. Dafür sorgen schon Lara Croft und Indiana Jones...

6 Grim Fandango (LucasArts)

Das neueste Werk der Adventure-Profis führt Sie in die Unterwelt, in der Held Manny eine Verschwörung aufdeckt. Zuerst waren wir wegen der abgedrehten Handlung und Mannys Papiertüten-Totenkopf-Look etwas skeptisch. Doch Grim Fandango erwies sich beim Anspielen als äußerst witzig; es nimmt Horror- und Sciencefiction-Filme der 50er Jahre auf den Arm. In der deutschen Version wird übrigens Tommi »Alf« Pieper den Skelett-Helden sprechen. *Oktober '98*



7 Tomb Raider 3 (Core Design)

Lara Crofts drittes Abenteuer ist fast fertig, bleibt aber bis zum Herbst in der Schublade, damit die Marketing-Maschinerie Zeit zum Anlaufen hat. Teil 3 scheint uns eher eine Missions-CD als ein eigenständiges Spiel zu sein, denn die Änderungen sind bescheiden: Laras Vorbau wird runder, ihre Schußwaffen qualmen künftig, und die Lichteffekte sehen etwas besser aus. Außerdem hangelt sie sich über Abgründe oder duckt sich, um durch niedrige Nischen zu steigen. *November '98*



8 Gabriel Knight 3 (Sierra)

Rund drei Jahre nach Gabriel Knights Abenteuern in München ist es wieder soweit: Mr. Knight soll den Sohn eines europäischen Prinzen bewachen. Doch der Sprößling wird prompt entführt, und Gabriel mit einem Familienfluch konfrontiert. Das Adventure spielt in einer wunderschön gerenderten 3D-Umgebung. Neben einer freien Kamera wird es auch eine »storygebundene« geben, die sich automatisch auf Gesprächspartner oder wichtige Objekte richtet. *November '98*



9 Abe's Exoddus (GT Interactive)

Auch Abe, der liebenswert-häßliche Alien aus dem Action-Adventure Abe's Oddyssee, wird bald wieder aktiv und muß seine Artgenossen retten. Grafisch orientiert sich das neue Abenteuer wiederum an zweidimensionalen Jump-and-runs. Der Titelheld kann die Gegner spirituell beeinflussen und gegeneinander aufhetzen, ohne selbst Gewalt anzuwenden. Außerdem macht er sich unsichtbar, heilt kranke Kameraden oder steuert tödliche Maschinen. *Dezember '98*



10 Lands of Lore 3 (Westwood)

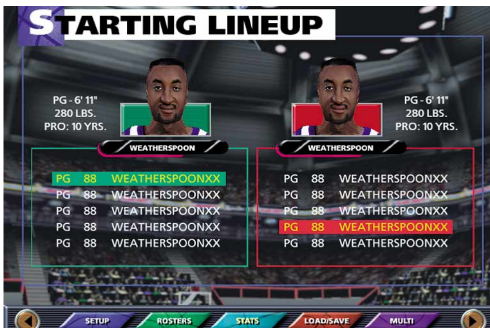
Der dritte Teil der Saga soll etwas Rollenspiel-orientierter werden als sein Vorgänger. Ihr Held baut seine Skills aus oder schließt sich einer Gilde an, die ihn mit Quests und einem Gefährten versorgt. So schwebt eine kleine Fee voraus und warnt Sie vor Gefahren in der 3D-Welt. Sie dürfen den Bildschirmaufbau verändern und Ihr Inventar zu »Paketen« ordnen, damit in jeder Situation das passende Equipment schnell zur Hand ist – Waffen, Heiltränke oder Feuerzauber. *November '98* MD

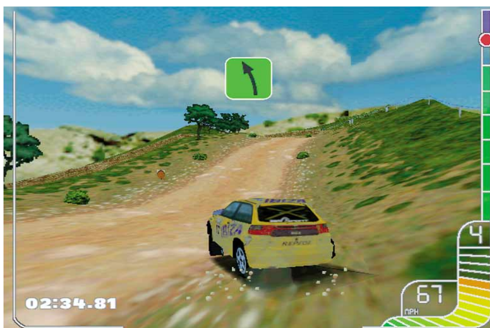


E3-Sport-Highlights











1 NHL 99

(EA Sports) Hochglanzpoliert schlittert das Kufenspektakel aufs neue Jahrtausend zu. Alle Stärken von NHL 98 werden für NHL 99 weiter ausgebaut oder verbessert. Doch auch echte Neuerungen finden sich zuhauf: So beeinflußt eine Niederlagenserie die Skill-Werte der Spieler negativ, während mehrere Siege die Team-Performance anheben. Torschüsse aus einem Kuddelmuddel heraus werden schwieriger; die verbesserte Kollisionsabfrage läßt bei Hochbetrieb vor dem Kasten den Puck nun öfter an einem Akteur abprallen. *November '98*

2 Grand Prix Legends

(Papyrus) Am Sierra-Stand war das wohl vielversprechendste Rennspiel zu bestaunen. Das liegt vor allem am simulierten Gerät: 1967er F1-Flitzer sind mit ihren röhrenden Dreiliter-Maschinen höllisch schnell, aufgrund fehlender Flügel und schmaler Profilreifen aber extrem heikel zu steuern. Deshalb ist trotz allem Realismus genug Action garantiert. Das macht GP Legends sowohl für Fans des Schwerkalibers F1 Racing Simulation als auch für Anhänger der simpleren Bleifuss-Kost höchst interessant. *August '98*

3 NBA Live 99

(EA Sports) Feinschliff lautet die Devise beim insgesamt fünften PC-NBA. Den größten Aufwand betrieben die Programmierer bei den Polygon-Korbjägern. Sie sind ihren realen Vorbildern sprichwörtlich wie aus dem Gesicht geschnitten, wurden völlig neu animiert und beherrschen nun deutlich mehr vom Spieler steuerbare Dunks sowie Specialmoves. Spielerisch bleibt alles im großen und ganzen beim alten, EA Sports kündigte für das fertige Produkt allerdings noch einige »Überraschungen« an. *Dezember '98*

4 Colin McRae Rally

(Codemasters) Nach den gelungenen Rennspiel-Werken TOCA und Micro Machines wollen die Engländer mit ihrer neuesten Schöpfung beweisen, daß auch allein auf weiter Flur enormer Driftspaß möglich ist. Bei einigen Probe-Etappen konnten wir uns schon mal vom exzellenten Fahrverhalten der Rally-Boliden überzeugen. Wird die Kurve nicht richtig gekratzt, sorgen Unfallschäden für realistische Blechverformungen und verminderte Fahrleistung bis zum nächsten Servicestopp. *September '98*

5 Need for Speed 3

(Electronic Arts) Auf der Messe war zum ersten Mal die PC-Version von Need for Speed 3 zu sehen – und raubte uns mit täuschend echt aussehenden Traumschlitten prompt den Atem. Lamborghini Countach, Ferrari 456 GT und all die anderen heißen Renner bestechen mit ausgefeilten Licht- und Spiegeleffekten. Spielerisch bleibt es grundsätzlich beim Altbewährten. Wie der Untertitel Hot Pursuit schon andeutet, ist Ihnen diesmal auf den acht Rundkursen auch die Polizei dicht auf den Fersen. *Oktober '98*

Ob rasantes Eishockey, spektakuläre Motorradstunts oder actiongeladenes Boxen: Das Sportgenre hatte auf der E3 viel Abwechslung zu bieten.

6 Dead Ball Zone (Rage)

Erinnern Sie sich noch an **Speedball 2**? Vor acht Jahren errang das brutale Zukunftshandball Kultstatus. Ein offizieller Nachfolger ist zwar nicht in Sicht, doch Rage bedient die Fans mit dem sehr ähnlich anmutenden **Dead Ball Zone**. Zwei 8er-Teams stehen sich in einer von 16 futuristischen Arenen gegenüber und versuchen unter allen Umständen, die Kugel ins gegnerische Tor zu bugsieren. Erlaubt ist dabei von Würgegriffen bis hin zum massiven Waffeneinsatz fast alles, was den Feind gezielt dezimiert. *November '98*



7 Superbikes (Virgin)

Mit der **Bleifuss**-Serie hat sich das Milestone-Team einen Namen in der Szene gemacht, nun probiert es sich an Zweirädern. Der Name ist dabei Programm: Simuliert werden nämlich die hubraumstarken **Superbikes**, die etwas unbeachtet abseits der üblichen 125-, 250- und 500-ccm-Klassen ihre eigene WM austragen. Motorräder und Strecken erstrahlen Milestone-typisch in Edeloptik; für genügend spielerische Herausforderung sorgen allein schon die über 200 Pferdestärken der Maschinen. *September '98*



8 Motocross Madness (Microsoft)

Der Softwaregigant steigt von den Monster Trucks auf zierliche Crossbikes um. Besonders viel Arbeit wurde in die Steuerung gesteckt. So kontrollieren Sie auch die Position des Piloten auf seinem Motorrad, die gerade bei Sprüngen große Bedeutung hat. Paßt der Schwerpunkt bei der Landung nicht, muß der Fahrer vom Sattel und viel Staub schlucken. Während der Hopser können Sie einen von 16 verschiedenen Stunts ausführen, für die es eigene Freestyle-Wettbewerbe gibt. *September '98*



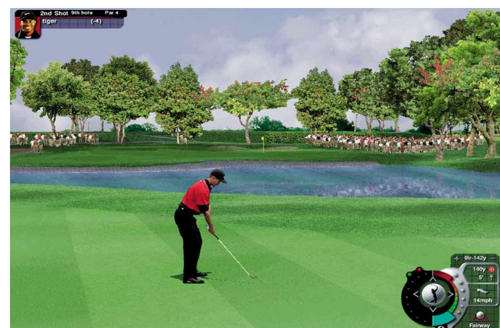
9 Knockout Kings (EA Sports)

Am ersten Messetag gaben sich die beiden Boxstars Sugar Ray Leonard und Oscar de la Hoya bei EA Sports ein Stelldichein. Anstatt aufeinander einzuschlagen, benutzten Sie ihre Fäuste jedoch zum Halten von Gamepads, um persönlich EAs Boxspiel-Premiere vorzustellen. Dem ersten Eindruck nach dürfte ein Boxkaliber in gewohnter EA-Sports-Qualität auf uns zukommen; statt stumpfem Draufloсprügeln ist also eine detaillierte Simulation rund um den Ring zu erwarten. *Oktober '98*



10 Tiger Woods 99 (EA Sports)

Das erste Produkt aus der Zusammenarbeit mit dem Golf-Jungstar entsteht derzeit in den EA-Sports-Studios. Im Prinzip handelt es sich um die neueste Auflage von **PGA Tour Pro**, neben der **Links**-Reihe das beste Golfspiel für den PC. Im Gegensatz zu vielen Konkurrenten ist die 99er Version nicht dem Mausschwung-Wahn verfallen, sondern legt Wert auf eine ausgefeilte Klicksteuerung, schicke 3D-Grafik mit Echtzeitkamerafahrten, originale PGA-Golfprofis und Multiplayerfunktionen per Internet. *September '98*



E3-Simulations-Highlights











1 Falcon 4.0 (Microprose) Der Klassiker der Jetsimulationen dreht seine vierte Runde. Am Steuerknüppel einer F16-C verändern Sie den Verlauf eines fiktiven Konflikts über Korea. Während viele Konkurrenten lediglich vorgefertigte Missionen bieten, sorgt bei **Falcon 4.0** ein komplexer Kampagnen-Generator für eine Umgebung, in der sich Ihre Erfolge und Niederlagen langfristig aufs Kriegsgeschehen auswirken: Wenn Sie etwa einen Tankwagen-Konvoi zerstören, droht beim nächsten Einsatz weniger Gegenwehr von feindlichen Jagdflugzeugen. *Oktober '98*

2 Gunship 3 (Microprose) In der Hubschrauber-Simulation fliegen Sie gleich drei Helikopter – je nachdem, für welche Truppengattung Sie sich entscheiden. Heerespiloten steuern den Apache AH-64D Longbow, Marines den Super Cobra AH 1-W, und Luft-Kavalleristen steigen in den Comanche RAH 66. **Gunship 3** nutzt derzeit noch die Landschaften aus **M1 Tank Platoon 2**, die fertige Simulation soll aber deutlich besser aussehen. Einzelne Bäume (statt der Pappmaché-Reihen) sind bereits eingebaut und bieten Sichtschutz. *1. Quartal '99*

3 Fighter Legends: Europe 44 (Electronic Arts) Spitfire, Messerschmitt, Mustang – wer kennt sie nicht, die tödlichen Jagdflugzeuge des Zweiten Weltkriegs? Sieben berühmt-berüchtigte Maschinen warten auf ihren Einsatz, darunter der erste Düsenjäger, die Me 262. Die Flugzeuge werden sehr detailliert dargestellt und tragen deutlich sichtbare Kampfspuren, sobald sie die ersten Treffer einstecken. Bei Crashs wirbeln Flügelteile umher und, getroffene Bomber ziehen Rauchspiralen nach, während sie Richtung Mutter Erde trudeln. *Oktober '98*

4 Mechwarrior 3 (Microprose) Bald lassen die riesigen Mechs des Battletech-Universums wieder die Erde beben. Sie können besiegte Feindmaschinen ausschlachten, um den Gegner in der nächsten Mission mit seinen eigenen Waffen zu schlagen. Überhitzung durch Laser, Plasmakanonen und Raketenwerfer wird wieder eine große Rolle spielen – vor allem auf heißen Planeten. Diesmal dürfen Sie Ihren Mech aber auch in Flüsse und Seen steuern, um ihn abzukühlen. Doch Vorsicht: Im Wasser stellen Sie ein leichtes Ziel dar. *1. Quartal '99*

5 Panzer Elite (Psygnosis) Die Panzersimulation scheucht Sie quer durchs Europa des Zweiten Weltkriegs – wahlweise auf amerikanischer oder deutscher Seite. Bis zu fünf der Stahlungetüme dürfen Sie kommandieren; neue Modelle stehen jeweils mit dem historischen »Erscheinungstermin« bereit. Im Gegensatz zur Konkurrenz sind Baumreihen nicht als durchgehende Fläche dargestellt, statt dessen geben einzelne Bäume Deckung. Neben Kampagnen wird auch ein Mehrspielermodus für bis zu acht Kommandanten geboten. *Oktober '98*

Wenn ein Spieler auf der E3 begeistert seinen Joystick quält, ist alles klar: Hier läuft eine Simulation. Wir zeigen Ihnen die zehn besten.

6 F-16 Viper (Novalogic)

In diesem Herbst bläst Novalogic zum Großangriff – und zwar ohne ihre patentierte Voxel-Engine. Mit der F-16 fliegen Sie zum ersten Mal in der Firmengeschichte der Kalifornier 3Dfx-beschleunigt über ein schickes Polygonterrain. Zeitgleich erscheint mit **MiG-29 Fulcrum** eine Simulation mit der gleichen Grafikengine. Über den kostenlosen Novaworld-Server können beide Spiele gekoppelt werden. Bis zu 100 Piloten pro Arena dürfen selbst herausfinden, ob die MiG der F-16 unterlegen ist. *September '98*



7 Interstate '82 (Activision)

Das Roadmovie spielt diesmal – nomen est omen – in den frühen Achtzigern. Die beiden Helden Taurus und Groove Champion (jetzt mit Holzbein!) sind wieder mit dabei. Diesmal können Sie Ihr Vehikel jederzeit verlassen, um ein anderes zu kapern. Neben dick gepanzerten und bis an die Getriebe-Zähne bewaffneten Autos dürfen Sie auch Hubschrauber und Motorräder besteigen – oder zu Fuß kämpfen. Die groovigen Gitarrensounds aus **Interstate '76** haben ausgedient und sind New-Wave-Musik gewichen. *November '98*



8 Homeworld (Sierra)

Bei **Homeworld** kommandieren Sie große Raumkreuzer, flinke Jäger oder defensive Laserbatterien. Wie in einem Echtzeit-Strategiewerk produzieren, reparieren und steuern Sie die Schiffe, um sie in Formationen auf den Feind zu hetzen. Dabei setzt Sierra auf eine freie Kamera – so dürfen Sie Ihre Pötte in Strategiespiel-Manier aus der Vogelperspektive lenken oder sich hinters Raumschiff klemmen. Bis zu acht Kommandanten kabbeln sich im Internet oder Netzwerk, für Solisten wird es eine umfangreiche Kampagne geben. *November '98*



9 Heavy Gear 2 (Activision)

Mangels Battletech-Lizenz heißen die bemannten Riesenroboter bei Activision »Gears«. Der **MechWarrior 3**-Konkurrent nutzt die gleiche 3D-Technologie wie **Interstate '82**, nämlich Activisions hauseigene »Dark Side«-Engine, die ausschließlich mit 3D-Karten läuft. Die neuen Gears sind viel besser animiert als ihre Vorfahren in Teil 1. Das gleiche gilt für die Spielwelt, durch die sich neuerdings auch Gewässer ziehen. Wenn Ihre Maschinen hineinwaten, erscheinen die Beine durchs Wasser verzerrt. *Dezember '98*



10 Oblivion (Microsoft)

Diese Raumschiff-Simulation macht im Mehrspieler-Modus den meisten Spaß: Bis zu 300 Piloten können sich via Internet in einer Partie tummeln. Wenn Sie sich einen höheren Rang verdienen, dürfen Sie fortan untergebene Mitspieler herumscheuchen. Bei der Kommunikation hilft ein Parser, der Ihre Befehle in Funksprüche umwandelt, die dann beim Empfänger als Briefing erscheinen. Simulations-Freunde können die Steuerung der 30 unterschiedlichen Raumschiffe auf »ultrarealistisch« stellen. *Dezember '98*



Neue Facts zur Echtzeit-Hoffnung

Command & Conquer 3

Auf der E3 stellte Westwood erstmals einem breiten Fachpublikum die neueste Version von Tiberian Sun vor, dem heißesten Anwärter auf den Echtzeit-Thron.





Auf CD: Messe-Video zu C&C3

Auf der E3 spielten wir mit Lead Designer Erik Yeo die aktuelle Version des potentiellen Echtzeit-Knallers C&C 3, die neben neuen Details schon das »Gemäßigte Zone«-Terrain und Wolkenkratzer enthielt.

Kullernde Granaten

Tiberian Sun vertraut auf den gewohnten Pixellook – im Falle der Einheiten freilich auf einem Voxelmodell basierend, so daß die Panzer auch schräg einen Hang hinauf fahren können. Der Aufbau der Landkarten aus höhenverstellbaren Kacheln klappte schon wunderbar: Nach dem Einschlag eines Tiberium-Meteoriten senkte sich die getroffene Stelle ab und bildete einen Krater. Viele der physikalischen Formeln sind bereits eingebaut, so kullerten Granaten fleißig bergab.

Festungsbau

Die neuen Festungstore öffnen sich brav beim Nahen einer eigenen Einheit, verwehren aber Feinden den Zutritt. Kompliziert wird's nur, wenn ein langsamer GDI-Panzer während der Einfahrt in die Basis von einem schnellen Nod-Bike überholt wird – da heißt es aufpassen. Das Ausstatten von Gebäuden mit Zusatzpods, etwa das Montieren der Kanone auf einen noch leeren Turm, ist eine Sache von zwei Klicks: Nachdem der Aufsatz produziert ist, wird er einfach angeklickt, der Cursor auf den Turm gefahren und nochmal geklickt. Auf diese Weise können Sie in Zukunft Ihre Basisverteidigung viel besser austüfteln.

Feuerwalzen

Der Computergegner ist zwar noch nicht vollständig programmiert, doch Dinge wie »Erntemaschine schrotten« beherrscht er bereits. Große Truppenmassen sind noch weniger empfehlenswert als zuvor: Durch Trümmer und Flächenwaffen sind die Verluste bei dieser Taktik besonders hoch. Statt dessen empfiehlt es sich, kleinere Verbände zu bilden, etwa aufgeteilt in Infanterie, Panzer und Fernkämpfer. Die Infanteristen zeigten bereits mit kleinen Symbolen ihren Erfahrungsgrad an – Rekrut (nichts), Veteran (zwei Streifen) oder Elitekämpfer (Stern). Die Schüsse und Explosionen sehen im Vergleich zu den Vorgängern deutlich farbenfroher und plastischer aus. Auch die Feuerstöße wirken echter, ganze Flammenringe ziehen sich um einen Pyropanzer.



Unsere GDI-Basis kurz vor einem Angriff.



Flughäfen sind während der Stürme nutzlos.



Eine Explosion reißt zwei Hochhäuser ein.



Drei mit Haifischzähnen bemalte, raketenbewehrte Orka-Angriffshubschrauber der GDI geraten unter Beschuß durch eine Nod-Flakstellung.

Lichteffekte satt

Für die Messe-Präsentation war die Beispielkarte in jeder Ecke in anderes, intensives Licht getaucht – die fertigen Nacht-Szenarios werden düsterer werden. Dann dürften auch die Scheinwerfer-Spots noch realistischer wirken, die bereits ihre Lichtkegel herumschweifen ließen und sie dann auf feindliche Einheiten zentrierten. Selbst Energiezäune erhellten die Umgebung. Wie im ersten C&C gibt es wieder die Orbitalkanone, deren blauweißer Strahl beim Auftreffen auf ein Ziel kräftige Schockwellen übers Gelände jagt. Die Tiberiumfelder ließen in der Messeversion mit ihrem intensiven Fluoreszenz-Leuchten und ihrer weiten Ausbreitung den Bildschirm stellenweise wie ein brodelndes Giftfaß wirken. Auch die Ionenstürme (die alle Vehikel zum Stillstehen verdammen) machten noch einen sehr unfertigen Eindruck: Plötzlich füllen grelle Muster den Bildschirm, danach zucken grobe Blitze zu Boden.

Häuserkampf

Die Schienen, die sich durch manche Karten ziehen, werden im fertigen Spiel nicht nur das Schlachtfeld aufpeppen. Die auf ihnen fahrenden Züge müssen als Teil einer Mission beschützt werden, was aufgrund der großen Reichweite mancher Waffensysteme gar nicht so einfach werden dürfte. Zum ersten Mal bietet ein C&C zudem mehr als nur Basen und vereinzelte Häuser. In C&C 3 werden Sie sich durch ausgewachsene Städte kämpfen, hinter deren Hochhäusern sich feindliche Einheiten verstecken. In den Straßen fahren Zivilfahrzeuge wie Busse, die Sie teilweise eskortieren müssen. Bei ausgiebigem Beschuß werden die umliegenden Gebäude sichtlich ramponiert, bevor sie schließlich qualmend zusammenfallen.



Die Lauscheinheiten werden zur Abschwächung von Störimpulsen vom Boden gehoben.

Klauen lohnt sich

Neben Vehikeln lassen sich auch Gebäudepläne stehlen, indem ein Spion in das gewünschte Gebäude eindringt. So kann auch ein Nod-Kommandant eine GDI-Kaserne bauen. Welche Infanteristen darin rekrutiert werden dürfen, entscheidet jedoch der Zufall. Mit etwas Glück ist es ein Spezialist wie etwa ein Sanitäter, mit Pech spuckt die geklaute Kaserne leider nur stinknormale Schützen aus. LA

C&C 3 – Tiberian Sun

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Westwood
Termin: Dezember '98 Ersteindruck: Ausgezeichnet

Jörg Langer: »Grafisch war C&C 3 nicht das herausragendste Strategiespiel der E3, doch in Sachen innere Werte schlug es viele Konkurrenten um Längen. Ich erwarte neben toller Atmosphäre und Spielbalance wieder viele kleine Gags, die das Schlachtfeld lebendig wirken lassen.«

Der Echtzeit-Knaller reist ins Mittelalter

Age of Empires 2

Seit unserer Preview in GameStar 4/98 hat sich bei Age of Empires 2 viel getan – Grund genug, Ihnen die neuesten Facts zu präsentieren.



Die riesigen Wurfmaschinen müssen verankert werden, bevor sie das Bombardement der Burg beginnen.

Die schlechte Nachricht zuerst: Age of Empires 2 wird voraussichtlich doch erst im nächsten Frühjahr fertig. Und jetzt die gute: Die Fortsetzung des Echtzeit-Strategiehits verspricht ein echter Hammer zu werden. Die neue Spielgrafik sieht noch besser aus als beim ersten Age of Empires, die Landschaften wirken deutlich farbenfroher und realistischer. Die recht groben Höhenstufen sind passé. Hügel steigen nun sanft an, während Wiesen unterschiedliche Schattierungen tragen. Bei den Bauernhöfen, Weltwundern und Bollwerken stimmen die Größenverhältnisse. Das dient nicht nur der Optik: Künftig erobern Sie schwer beschädigte Gebäude, indem Sie einen Untertanen hineinschicken und die Ruine zur Hälfte reparieren. Auch auf See ist »erbeuten statt versenken« angesagt. Feindliche Schiffe dürfen Sie



Beschädigte Feindgebäude wie diese Mühle lassen sich erobern.



Ein Trupp Ritter erreicht wohlgeordnet Ihr Dorf.

nämlich bewegungsunfähig schießen, danach rammen und schließlich entern.

Kanonen statt Keulen

Age of Empires 2 spielt nicht mehr in der Antike. Der Geschichtsbogen spannt sich vielmehr vom frühen Mittelalter bis hin zur Neuzeit. Klar, daß die alten Keulenträger und Streitwagen auf dem historischen Abstellgleis landen und stolzen Rittern, imposanten Burgen sowie den ersten Kanonen Platz machen. Letztere dürfen Sie zudem auf Befestigungstürme stellen, um den anrückenden Feind von oben her zu begrüßen.

Ritterspiele

Mit den »Panzern des Mittelalters«, den Rittern, halten auch umfangreiche Formationsbefehle Einzug. Besonders eindrucksvoll (und effektiv) werden die Adelsreiter, wenn sie im Galopp angreifen – für andere Berittene gilt Trab als Tempolimit. Jede der 13 neuen Nationen wird eine besonders starke Einheit in ihren Reihen haben. So sind die Briten stolz auf ihre Langbogenschützen, die extrem weit feuern, während die Japaner mit dick gepanzerten Samurais antreten, die enorm kräftig zuhauen. Andere Kulturen kämpfen mit gepanzerten Elefanten oder klingenbewehrten Streitwagen Marke Ben Hur.

Boomende Wirtschaft

Als neue Ressource kommt Erz hinzu, das Sie in Minen gewinnen. Das im ersten Teil so hart umkämpfte Gold wird hingegen nicht mehr abgebaut, sondern mit Nahrung, Holz, Steinen oder Erz verdient. Sie dürfen zwar in eigenen Märkten schachern, aber echte Wirtschaftsprofis richten gleich Handelsrouten zu Nachbarn ein. Ökonomische Siegbedingungen treten gleichberechtigt neben die militärischen. Statt eines einfachen Fortschrittbaums soll es für jede Nation mehrere geben. So müssen Sie sich recht früh entscheiden, ob Sie martialisch oder wirtschaftlich orientiert forschen wollen; alle Technologien werden Sie in einer Partie nicht mehr erlangen.

Mängelmangel

Das Interface von Age of Empires hatte einige Mängel, die der Nachfolger beheben soll. So können Sie künftig mehrere Truppen gleichzeitig in einer Kaserne »bestellen«, die anschließend zu einem Sammelpunkt Ihrer Wahl marschieren. Bessere Wegfindungsroutinen, Wach- und Patrouillenbefehle sowie »Aggressionsstufen« nach Dark Reign-Vorbild erleichtern Ihnen das Herrscherleben zusätzlich. MD



Per Pferdekarren tauschen Sie Güter mit Nachbarvölkern.



Im Schutze der Festung wuseln Ihre Untertanen umher.

Age of Empires 2

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Microsoft
Termin:	1. Quartal '99	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Martin Deppe:»Wenn Microsoft alle geplanten Features tatsächlich verwirklicht, erwartet uns nächstes Frühjahr ein Echtzeit-Strategiespiel epischen Ausmaßes. Schon die riesigen Burgen sehen klasse aus; ich bin nur neugierig, wie man hinter den Mauern seine Truppen finden soll.«

Erneut auf dem Kriegspfad

Turok 2 Seeds of Evil



Dinos raus, Aliens rein: PC-Indianer Turok bekommt für sein nächstes Abenteuer außer einer neuen Grafikengine auch ein frisches Szenario.

Der Mann sieht aus, wie man sich den Lead-Designer eines 3D-Actionspiels vorstellt. Mit MG in der Hand und Helm auf dem Kopf könnte David Dienstbier, kreativer Kopf hinter Turok 1 und dem Nachfolger Seeds of Evil, durchaus selbst die Hauptrolle in seinen Programmen spielen. Kein Wunder, schließlich verbringt er einen Großteil der knappen Freizeit im Acclaim-eigenen Fitneßstudio. Für Turok 2 hat sich das Muskelpaket viel vorgenommen. Das Spiel setzt zwar da an, wo der erste Teil aufhörte – aber damit haben sich die Gemeinsamkeiten fast schon. Der Campaigner ist besiegt, also wirft Turok die Wunderwaffe Chronoceptor in einen Vulkan. Doch das erweckt den noch schlimmeren Bösewicht Primagen zum Leben.

Aliens statt Kampfechsen

Abgesehen von ein paar Raptoren bekämpfen Sie künftig keine Dinos mehr. Dafür feiern die Aliens und Insekten aus dem ersten Turok fröhliche Wiederauferstehung. Insgesamt sollen Sie sich mit 30 Arten von Bestien und fünf Obermotzen prügeln. Die bereits erstklassigen Animationen des ersten Teils wollen die Entwickler noch übertreffen. Unter anderem reagieren die Gegner auf Treffer in verschiedene Körperteile mit anderen Bewegungen. Die Außerirdischen habe ihre ganze Familie mitgebracht, einer der Endgegner wird eine gigantische, eierlegende Königin sein – Aliens läßt grüßen.

Die Monster sollen in Sachen Geisteskraft deutlich zulegen. »Als die Wegfindungsroutinen fertig waren, habe ich mich mal eine halbe Stunde von einem Alien jagen lassen. Obwohl ich ständig über Hindernisse gesprungen bin, blieb es mir unentwegt auf den Fersen.«, erzählt uns David stolz.



Dank neuer Grafikengine sehen Sie auch weiter entfernte Mauern.



Gleich im Dutzend erledigt der Flammenwerfer die Gegner in der alten Burgruine.

Gewaltige Waffen

Die spektakulären Explosionen waren eine der Stärken von Turok. Der zweite Teil soll da nicht zurückstehen. Sie schießen mit insgesamt 21 Kampfgeräten, drei davon funktionieren ausschließlich unter Wasser. Neben dem bewährten Hightech-Bogen, einer Flinte mit Zielfernrohr und diversen Strahlenkanonen soll vor allem der Homing Missile Launcher für effektvolles Monsterplätten sorgen: Der Raketenwerfer verschießt drei Projektile kurz hintereinander. Das erste schleudert die Bestien empor, das zweite trifft sie in der Luft und das dritte gibt ihnen schließlich den Rest. Längst nicht jede Waffe hilft gegen jeden Widersacher. »So



Die Echtzeit-Schatten soll das fertige Programm ohne unschöne Polygon-Muster darstellen; im Mündungsfeuer flackern sie stilecht.


In griechisch anmutenden Tempeln jagt Turok nach den Aliens.






Von der detaillierten Zeichnung geht es über ein einfaches Drahtgitter-Modell bis zur fertigen Bestie im Spiel.

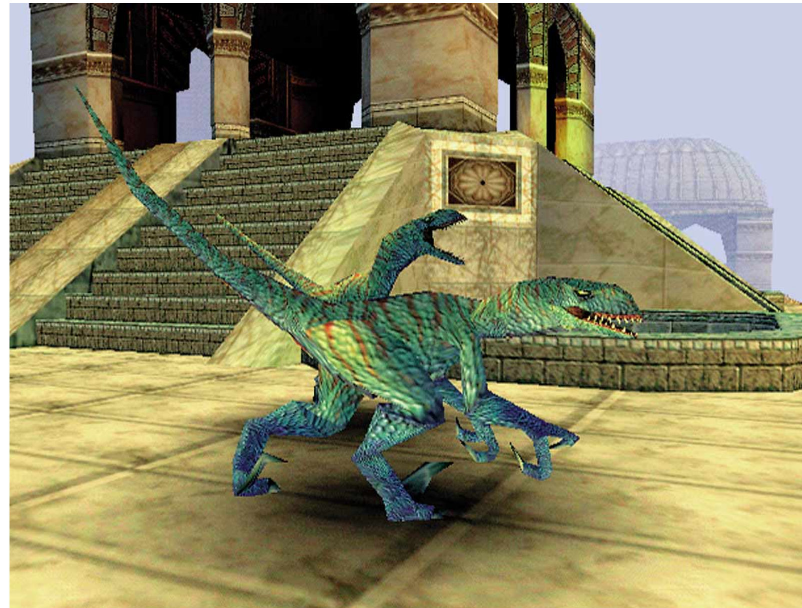
kommt mehr Taktik ins Spiel. Man muß wirklich überlegen, welche Waffe man gegen welchen Gegner verwendet«, erläutert David. Betäubungsgewehre legen die Monster vorübergehend schlafen; etwa, wenn man auf einer Bodenplatte mehr Gewicht braucht. Nicht jeder Schlafschuß funktioniert auch wirklich bei jedem Monster – der falsche Pfeil stachelt ein großes Alien sogar erst richtig an.

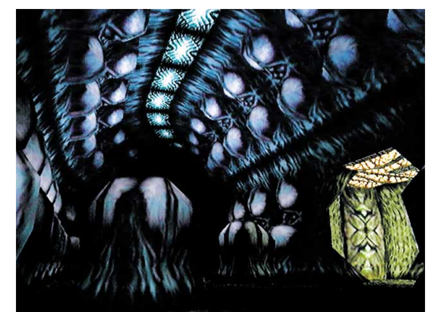
Organische Wände

Das Spielareal besteht aus sieben Levels, die nochmals deutlich größer sein sollen als im ersten Teil. Sie erkunden dunkle Raumschiffe mit gefährlich pulsierenden, organischen Wänden. Turok ballert sich durch eine gigantische Insektenstadt mit mehreren Abschnitten, darunter auch ein riesiger Brutkasten mit Tausenden von Eiern. Andere Levels erinnern an Inka-Tempel oder asiatische Dörfer. David ermuntert seine Level-Designer ausdrücklich, möglichst viele Örtlichkeiten an der frischen Luft zu bauen. Trotzdem müssen Sie künftig seltener über tiefe Abgründe mit kleinen Plattformen hüpfen. »In **Turok** haben wir ein bißchen das rechte Maß verpaßt. Nach zwei Jahren Entwicklung waren wir perfekte Springer, aber viele der Spieler hatten damit echte Probleme.«

Platzende Melonen

Weder Kosten noch Mühen scheuen die Entwickler für die Soundeffekte. Die Designer waren nicht nur auf einem Schießstand und haben diverse Waffengeräusche direkt vom Original aufgenommen. »Für die Splatter-Klänge mußte Obst für rund 50 Dollar dran glauben. Wir haben Melonen aufgeschnitten oder an Wände geworfen – das klingt sehr überzeugend«, verrät David schmunzelnd. Die Grafiken von **Turok 1** basierten praktisch unverändert auf der N-64-Version. In **Seeds of Evil** soll das anders werden. Ein Team programmiert eine speziell auf 3D-Karten angepaßte Variante. PS


Raptoren sind die einzigen überlebenden Dinos aus dem ersten Turok.


Die gesamte Höhle der Außerirdischen pulsiert mit beunruhigendem Herzschlag.

Turok 2: Seeds of Evil

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Acclaim
Termin:	4. Quartal '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Die neue Grafikengine tut Turok 2 gut. Endlich gibt's nicht nur tolle Animationen, sondern auch abwechslungsreichere Levels. Ein klein wenig vermisse ich allerdings die Dinos aus dem ersten Teil.«

Indy peitscht den Russen ein

Indiana Jones and

Er steht auf Lederklamotten und Peitschen: Indiana Jones. Sein neues Abenteuer führt den legendären Archäologen ins sagenumwobene Babel.

Kaum eine Filmfigur hat ein ganzes Berufsbild dermaßen verändert wie Indiana Jones. Während Archäologen früher als kurzsichtige Bücherwürmer galten, die mit dem Teelöffel in antiken Ruinen stochern, legte ihr Kollege Dr. Henry Jones reihenweise Nazi-Schergen und indische Religionsfanatiker aufs Kreuz. Auch auf dem PC war er aktiv. Nach den beiden Klasse-Adventures The Last Crusade und Fate of Atlantis wurde es jedoch still um den dreitagebärtigen Doktor. Das änderten auch die üblen Indiana Jones Desktop Adventures nicht, die schnell wieder in der spielehistorischen Bedeutungslosigkeit versanken. Doch bald ist Indy aus dem Ruhestand zurück, stülpt sich den berühmten Lederhut auf und wirft sich peitschenschwingend in LucasArts' neues Action-Adventure Infernal Machine.



Ob hinter dem Tor schon eine Felskugel lauert?

Odysee in 3D

In seinen bisherigen Computer-Abenteuern war Mr. Jones noch in 2D unterwegs, im kommenden erobert er die dritte Dimension. Bei Infernal Machine werden Sie dem Helden, wie seiner Berufsgenossin Lara Croft, von hinten über die Schulter schauen, während er durch uralte Tempel, Grotten und Wasserfälle eilt. Die umfangreiche Reiseroute führt über Babylon und Kasachstans Bergwelt bis zu den Azteken-Pyramiden. Das Spiel unterstützt 3D-Karten, doch im Gegensatz zum Echtzeit-Stra-



Mit 3D-Unterstützung wirkt der Lavastrom noch heißer.

the Infernal Machine

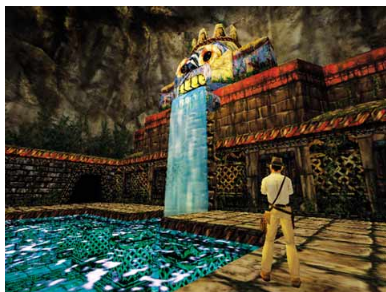



Vor einem babylonischen Tempel trifft Indy auf die finsteren Spießgesellen der Russen.

tegiespiel **Force Commander** verzichtet LucasArts' Programmierteam diesmal auf eine Hardware-only-Version.



Déjà-vu: Mr. Jones hetzt wie im Film im Sauseschritt über eine wackelige Hängebrücke.

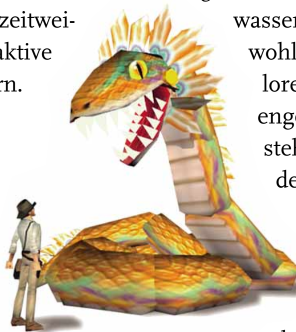


Gleich springt unser Held ins Wasser – schwimmen kann er nämlich auch.

Die Russen kommen

Mittlerweile schreibt Indy das Jahr 1947. Nazis als Feindbild sind brauner Schnee von gestern, doch die neue Bedrohung läßt nicht lange auf sich warten: Sowjetische Wissenschaftler kümmern sich plötzlich rührend um den Turm von Babel. In dessen Ruinen soll der Legende nach eine antike Maschine stehen, die das Tor zu einer anderen Dimension öffnet. Wenn es den Russen gelingt, die Apparatur in Gang zu bringen, droht den Vereinigten Staaten arge Unbill. Kein Wunder, daß der CIA den Hardcore-Forscher Indiana Jones um Hilfe bittet — schließlich war der auch schon bei der Jagd nach Bundeslade und Heiligem Gral erfolgreich. Die Geheimdienst-Chefin ist übrigens keine Unbekannte: Sophia Hapgood, Indys herbe Freundin, stand ihm bereits in **Fate of Atlantis** zur Seite. Wie im Vorgänger werden Sie auch in **Infernal Machine** zeitweilig die attraktive Heldin steuern.

Flinker Finger



Das Action-Adventure stellt den Einsatz von Waffen klar über Knobeleien. Der Lederjacken-Träger kämpft nicht nur mit seiner geliebten Peitsche, sondern auch mit harten Sachen wie Maschinenpistolen, Bazookas und Handgranaten. Rasante Wildwasserfahrten sowie wohlbekannte Kipploren-Rennen durch enge Minenschächte stehen ebenfalls auf dem Programm. Auf der Rätselseite muß Indy vor allem Geheimtüren knacken, Lavaseen überwinden und schließlich die ominöse Maschine zum Laufen bringen. MD

Indiana Jones 5

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	LucasArts
Termin:	Januar '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe:»Das wurde aber auch Zeit: Wenn ich meinen Lieblings-Helden schon nicht mehr im Kino bewundern kann, dann wenigstens auf dem Monitor. Hoffentlich wird das neue Abenteuer nicht zu actionlastig – etwas Rätselatmosphäre gehört bei Indiana Jones einfach dazu.«

Aufguß oder echter Nachfolger?

Tomb Raider 3

Fräulein Croft stürzt sich demnächst mit alter Grafik in neue Abenteuer.



Angesichts des feuerspeienden Götzen nimmt sich die farbige Fackel bescheiden aus.



Ein neuer Gegnertyp sind die Geier.

Herumalbern mit den Ärzten, Abhängen in Hollywood – noch hat Lara Urlaub. Ende des Jahres ist damit Schluß, und die ungekrönte Königin der Spieleszene muß in Tomb Raider 3 wieder an die Arbeit. In 16 neuen Levels jagt sie nach geheimnisvollen Artefakten. Fräulein Croft abenteuert sich durch London, erkundet Indien und lernt Inseln im Südpazifik sowie die legendäre Ufo-Absturzstelle Area 51 in Nevada kennen. Dabei steuert sie natürlich auch wieder allerlei verschiedene Fahrzeuge und trägt so manche frische Waffe im Rucksack. Welche, will Eidos allerdings noch nicht verraten.

Neuer Purzelbaum

Spielerisch gibt's wenig Neues im Hause Croft – macht aber nichts, ein paar weitere Animationen kann man dem gelenkigen Bewegungswunder schließlich immer beibringen. Lara rollt sich künftig per Purzelbaum in niedrige Nischen und stampft schwer atmend durch gefährliche Treibsand-Fallen. Sie wagt sich in Tarzan-Manier an Lianen oder Seile und überwindet Abgründe an Sprossen hangelnd. Die letzten Punkte sollen der Grund dafür sein, daß die neuen Levels – nach den teilweise recht engen Gängen in Tomb Raider 2 – wieder etwas größer werden und Lara ihren Weg durch riesige Höhlen, Hallen und Räume finden muß.

Altbewährte Technik

Die grafischen Verbesserungen beschränken sich auf Details, die am Grundeindruck aber nichts ändern: Der dritte Teil wird fast aussehen wie Tomb Raider 1. Lichtquellen können künftig farbig sein, auf Wasseroberflächen treiben fraktal generierte Wellen. Aus Waffen soll nach jedem Schuß heißer Pulverdampf qualmen. Echte Fans freuen sich über leicht verbesserte Lara-Texturen – das war's dann aber auch schon. Der Schwierigkeitsgrad soll niedriger ausfallen, außerdem können Sie die Levels voraussichtlich direkt anwählen. Tomb Raider 3 sollte eigentlich wie die Vorgänger am 22. November erscheinen. Der fällt in diesem Jahr allerdings auf einen Sonntag – Croft-Fans schlagen deshalb entweder am 21. oder 23. die Zelte vor ihrem Software-Laden auf. PS



Hier muß Lara überlegen, wie sie heil die Wasserfälle runterkommmt.

Tomb Raider 3

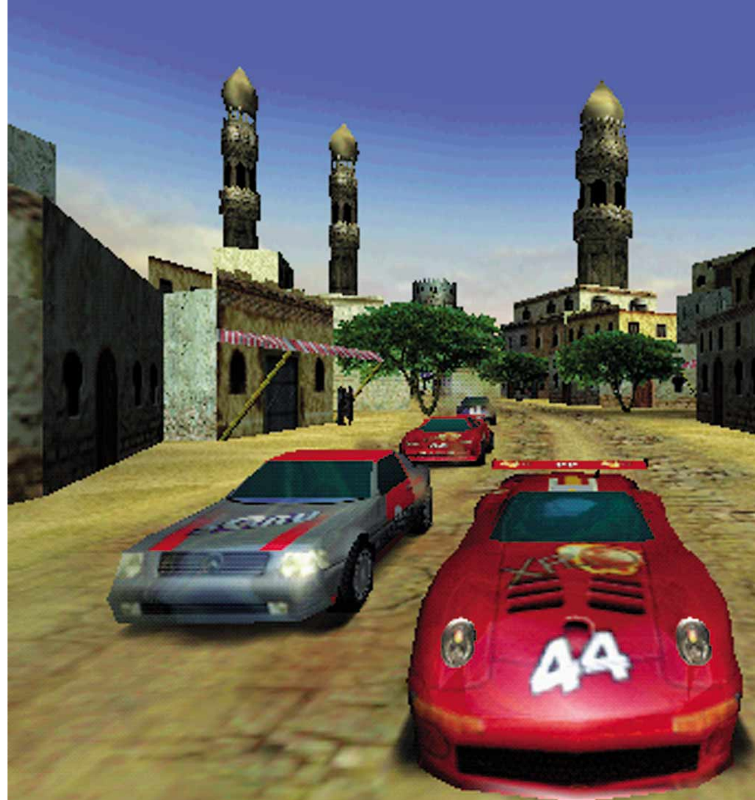
Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Eidos
Termin:	November '98	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Same procedure as every year – im November wird ein den vorigen verdammt ähnliches Spiel erscheinen. Auf die frischen Levels freue ich mich zwar, aber Lara hätte ein paar echte Neuerungen verdient.«

Ein Traum für Vielfahrer

Nice 2

Das deutsche Entwicklerteam Synetic will beweisen, daß auch leichte Rennspielkost über Monate hinweg viel Abwechslung bieten kann.



Das Ägyptenszenario gehört zu den grafisch schönsten im Spiel.


Auf CD: Exklusivstrecke mit GameStar-Viper

Auf der E3 in Atlanta wurde Nice 2 zwar nicht offiziell vorgestellt, flimmerte aber über die Monitore diverser Hardware-Hersteller wie zum Beispiel Matrox und Thrustmaster. Und das nicht von ungefähr: Grafik und Fahrgefühl gehören, den ersten Vorabversionen nach zu urteilen, mit zum Besten, was das Genre zu bieten hat.

Eigentlich wartet die Rennspielgemeinde ja schon seit Mai auf den Nachfolger von Have a Nice Day (der etwas umständliche Name wurde auf das deutlich einprägsamere Nice 2 heruntergekürzt). Letztendlich sollte die Packung dann am 16. Juni im Händlerregal stehen, doch exzessives Feintuning und ein paar kleinere Probleme bei der Einbindung des Menüsystems verzögerten die Fertigstellung, die jetzt für Anfang August geplant ist.


Aus der Cockpitperspektive wirkt Nice 2 besonders rasant.

Das Geld liegt auf der Straße

Neben Grafik und Steuerung soll für Nice 2 vor allem das schon seit langem feststehende Basiskonzept gegenüber der zahlreichen Konkurrenz punkten. Es geht über das übliche »Strecke auswählen und gewinnen«-Prinzip anderer Rennspiele weit hinaus. Ein solcher Arcademodus wird zwar auch enthalten sein, doch wesentlich motivierender ist der Karrieremodus, in dem Sie ein ganzes Rennfahrerleben auf der Piste verbringen.

Als talentierter Lenkraddreher machen Sie bereits in jungen Jahren mehrere Sponsoren auf sich aufmerksam. Die bieten Ihnen eine Rennsaison mitsamt Wagen und etwas Taschengeld an. Als Ausgleich stellen die Mäzene Bedingungen: Diese können von leicht erfüllbaren Wünschen à la »Platz im Mittelfeld« bis hin zur unmißverständlichen Forderung nach dem Gewinn der Meisterschaft reichen. Das Spazierenfahren der Werbeaufkleber wird je nach Schwierigkeit des Auftrags mit einer unterschiedlich hohen Geldsumme entlohnt – welchen Sponsor Sie wählen, ist Ihr eigenes Risiko.

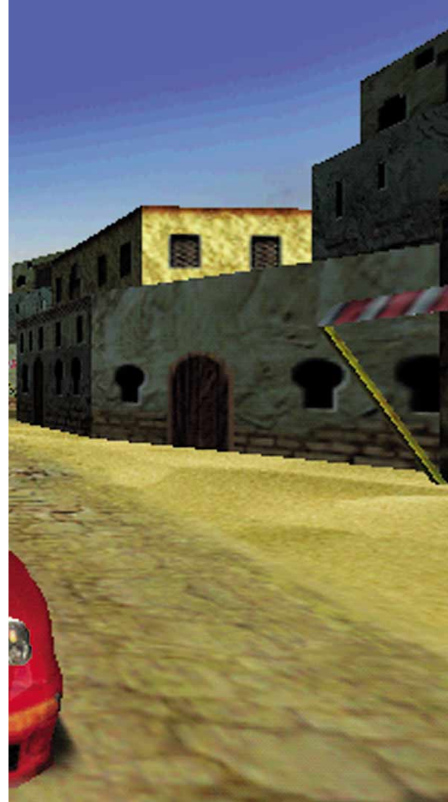
500 ist Trumpf

Bevor Sie frohgemut an den Start des ersten Laufs gehen können, ist noch viel Vorbereitungsarbeit nötig. Denn Ihren Kalender können Sie sich relativ frei zusammenstellen. Nice 2 besteht aus gleich drei Rennligen mit dazugehörigem Fuhrpark. In





Durch die Wüste von Arizona reitet man am besten mit einem Mustang und hält sich mit Granaten unliebsame Konkurrenten vom Leib.



der sogenannten Bonsai-Klasse treten bekannte Minis wie Käfer, Ente, Fiat 500 oder Plastikbomber Trabbi mit ihren kraftstrotzenden 30-PS-Motörchen gegeneinander an. Diese Kleinwagen erfordern eine gewisse Geduld, drohen sie doch an steilen Hängen fast stehenzubleiben. Klassische Sportflitzer der 50er und 60er Jahre warten in der nächsthöheren Stufe, und Spitzensportler vom Schlage eines Mercedes 500SL, Porsche GT1 oder McLaren F1 bilden das Teilnehmerfeld in der Premium-Class. Wenn Sie wollen – und die Mittel für mindestens einen Boliden pro Klasse aufbringen können – dürfen Sie an allen Meisterschaften gleichzeitig teilnehmen. Das geht aber ins Geld. Denn für die Transportkosten müssen Sie inklusive Sattelschlepper selbst aufkommen.

Praller Kalender

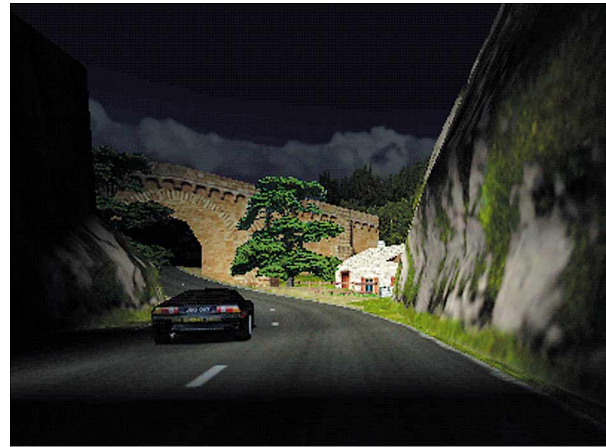
Pro Wochenende findet abwechselnd nur jeweils ein Ligarennen statt. Dennoch verleiten jeden Sonntag mehrere Parallelveranstaltungen dazu, einen regulären Lauf auszulassen. Sie können zum Duell antreten oder an Special-Trophies teilnehmen, bei denen Formel-1-Flitzer oder Monster Trucks an den Start gehen. Im Gegensatz zu den normalen Meisterschaftsläufen kommen dabei auch eiligst angeschraubte Waffen zum Einsatz. Während dem Erstplazierten bei normalen Rennen nur die Siegprämie winkt, beharken sich die Akteure im Duell-Modus um einen vorher vereinbarten Wetteinsatz, der neben Barbeträgen auch aus Tuningteilen oder allerlei Kriegsgerät bestehen kann.

Beim Waffenhändler

Gewonnenes Geld werden Sie auf mannigfaltige Weise wieder los: Zum Beispiel im Car-Bodyshop, wo emsige Mechaniker Ihre verbeulte Kiste wieder geradehämmern, oder beim Waffenhändler, der Ihnen ein im Vergleich zum Vorgänger aufgestocktes Repertoire präsentiert. Steigt das Konto kontinuierlich, lohnt ein Besuch im Autohaus. In Nice 2 hält es insgesamt 35 Typen bereit, jeweils als Neu- oder Gebrauchtwagen. Bei allen Aktionen hilft Maskottchen Eddi weiter: Eine Art lebendige Mechaniker-Onlinehilfe, die Ihnen mit Rat und Tat zur Seite steht.



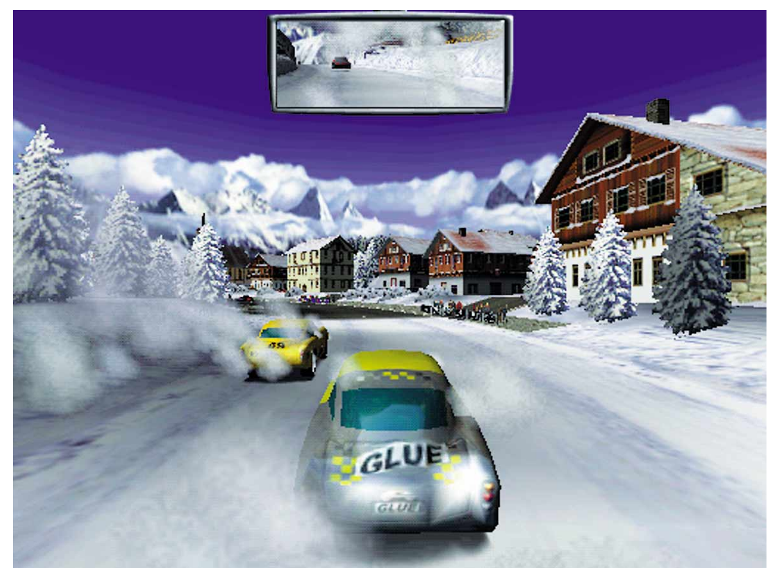
Drei der vielen versteckten Spezialfahrzeuge: Ambulanz, Polizeiauto und Bigfoot.



Nachtfahrten haben fast etwas Romantisches an sich. Das Lichtkegel-System soll bis zur Endversion noch verbessert werden.

Fensterpolitur

Obwohl das Design der Strecken und Fahrzeuge eigentlich fertig ist, nutzen auch die Grafiker die Verzögerung für weitere optische Verbesserungen. So wurden in den letzten Wochen aus undurchsichtigen Milchglasscheiben transparente Fenster, durch die man dem Polygonpiloten bei seiner Arbeit zusehen kann. Doch auch so konnte die Nice 2-Optik der uns vorliegenden Betaversion überzeugen. Vor allem das Gefühl, wirklich durch den jeweiligen Landstrich zu brausen, kommt gut rüber. Lediglich die pixeligen Bitmap-Bäume sind weniger gelungen. Beim Überfahren stellen Sie sich zudem als Phantombäume heraus, ein Umstand, der bis zum Erscheinungstermin hoffentlich noch beseitigt wird. MG



Concours d'élegance: Ein Aston Martin DB 5 brettert durch das verschneite Österreich.

Nice 2

Genre: Rennspiel | Hersteller: Magic Bytes
Termin: August '98 | Ersteindruck: Sehr gut

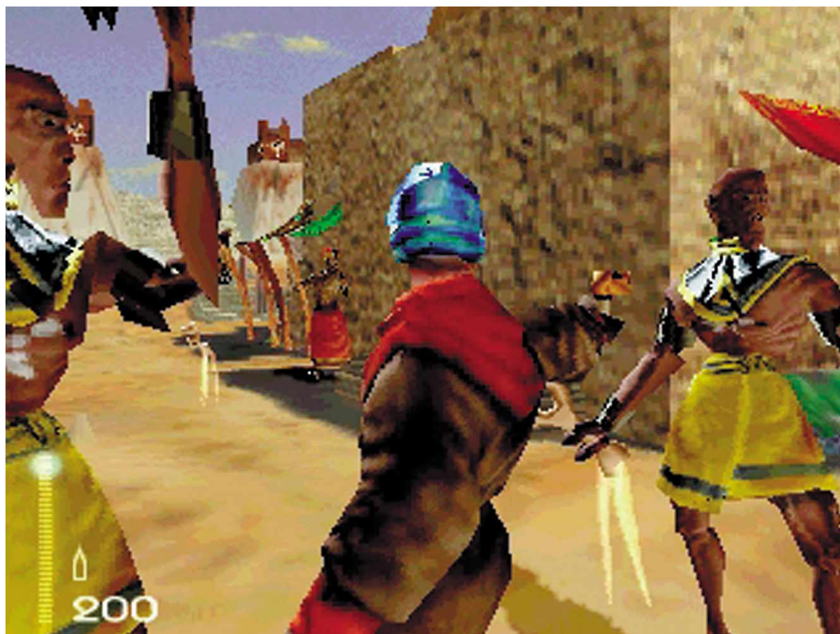
Michael Galuschka: »Nach den vielen Ex-und-hopp-Rasereien der letzten Zeit bin ich höchst gespannt auf Nice 2, das mit seinem Karrieremodus endlich mal wieder lange motivierende Abwechslung bietet.«

So weit die Füße tragen

Outcast



Mit einer riesigen Außenwelt und viel Handlungsfreiheit tritt Outcast gegen typische 3D-Actionadventures an.



Auf dem orientalisch anmutenden Marktplatz herrscht geschäftiges Treiben.

Nicht nur Lord British und Indiana Jones setzen auf 3D-Welten. Auch die belgischen Designer von Appeal sehen die Zukunft des Adventure-Genres in der dritten Dimension. Unser Preview-Update verrät Ihnen Neues zum Voxel-Actionadventure Outcast.

Künstliches Leben

Als Special-Agent Cutter Slade gelangt der Spieler auf der Suche nach einer verschollenen Sonde in die Parallelwelt Adelpha. In Outcast bringen Sie das Spielareal nicht Level für Level hinter sich, sondern Sie durchqueren sechs riesige Kontinente, die durch Portale verbunden sind. Erst hoch oben auf einem Berg läßt sich das Ausmaß der Erdteile richtig erahnen. Während Sie dem Helden Tomb Raider-like über die Schulter schauen, streift Ihr Blick weite Ländereien und Dörfer, in denen sich Bauern tummeln. Die Charaktere dienen nicht nur als Statisten, sondern sollen ein eigenes Leben führen. Sie verspüren Hunger und Müdigkeit und gehen ihrer Arbeit nach. Je nach Verhaltensweise des Spielers verändern die Eingeborenen ihre Haltung zu Cutter. Wer ständig Kugeln sprechen läßt, ist bald auf sich allein gestellt. Sind Sie dagegen freundlich, verraten Ihnen die Leute schon mal ein Munitionsversteck. In teilweise recht langatmigen Unterhaltungen mit den Einwohnern erhalten Sie neue Aufträge.



Outcast bietet auch ohne 3Dfx beeindruckende Lichteffekte.

Gewalt oder Köpfchen

Beim Lösungsweg bieten sich viele verschiedene Möglichkeiten. So läßt sich etwa der Wächter an der Pforte eines Tempels entweder mit Waffengewalt bezwingen, oder Sie verjagen den Wasserhändler, der die Priester versorgt. Nach einiger Zeit verläßt der durstige Soldat seinen Posten, um nach dem Transport zu suchen. Kommt es trotzdem zum Kampf, kann Cutter auf ein Arsenal aus insgesamt acht aufrüstbaren Waffen zurückgreifen. Ihre Gegner sollen über ausgeklügelte KI verfügen. Verwundete alarmieren Kameraden oder ergreifen die Flucht. Ähnlich realistisch soll die Spielphysik werden. So hinterlassen Gasgranaten sichtbare Qualmwolken, die Ihre Gegner betäuben, Querschläger prallen an Wänden ab, und Wasser schlägt beim Eintauchen realistisch wirkende Wellen.

Grafikzauber auch ohne 3Dfx

Entgegen aktueller Trends haben sich die Designer gegen 3D-Beschleunigerkarten entschieden. Eine Voxel-Engine, ähnlich der in Comanche 3, sorgt für natürliche Konturen und stattliche Gebäude. Weil die Bitmaps gefiltert werden, sehen die Territorien aber deutlich schöner aus. Bei den Akteuren und der Tierwelt setzt Appeal dagegen auf Polygon-Objekte, die sich dank Motioncapturing äußerst lebensnah bewegen, aus mittlerer Entfernung betrachtet allerdings reichlich klobig wirken. Ein fast einstündiger Soundtrack des Moskauer Sinfonieorchesters untermalt das Geschehen mit filmreifer Dramatik. RS



Das Wasser schlägt realistische Wellen.

Outcast

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Appeal
Termin:	November ’98	Ersteindruck:	Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Die große Außenwelt wirkt faszinierend lebendig. Wenn man wirklich so viel spielerischen Freiraum hat, könnte Cutters Reise ein Erlebnis werden.«

Möge die Echtzeit mit dir sein

Force Commander

Die phantastischste Filmtrilogie aller Zeiten trifft aufs Echtzeit-Genre – was soll da noch schiefgehen?

Fünfzehn Jahre ist es nun her, daß der zweite Todesstern farbenfroh auf der Kinoleinwand explodierte. Seit dieser Zeit warten Millionen von Fans auf die neuen Filme um den Krieg der Sterne. Wer es bis nächstes Frühjahr nicht mehr aushält, darf sich ab Herbst schon mal strategisch einstimmen. Dann soll Force Commander erscheinen, ein Echtzeit-Strategiespiel im Star Wars-Universum.

Vom Spiel ins Kino

In Force Commander treten Sie eine Reise durch alle drei Kinofilme an. Über mehrere Kapitel mit durchschnittlich drei Missionen kämpfen Sie als imperialer Scherge oder Rebellenkommandant um berühmte Planeten wie Yavin, Tatooine oder Coruscant. So müssen Sie auf der Eiswelt Hoth Armeen der dunklen Machtseite aufhalten, um den Rückzug alliierter Truppen zu sichern. Neben der bekannten Buchstabensuppen-Kriegsmaschinerie aus A-, V-, X- oder Y-Wings, diversen TIE-Fliegern, AT-ATs sowie ST-STs feiern Kampfvehikel ihre Premiere, die später auch in den Kinos zu sehen sein werden. Das sind vor allem Bodentruppen und Panzer, die bei den Star Wars-Raumschlachten bisher zu kurz kamen. Die Hauptfiguren der Leinwandsaga dürfen ebenfalls nicht fehlen. In manchen Missionen sollen Sie illustre Gegner hopsnehmen oder Freunde sicher zur nächsten Basis eskortieren. Insgesamt werden sich rund 100 unterschiedliche Einheiten auf den 3D-Welten tummeln.



Y-Wings und Panzer der Rebellen greifen eine imperiale Basis an. Die Berge im Hintergrund wirken dank 3D-Unterstützung recht plastisch.

Blitzangriffe

Wie schon Total Annihilation spielt Force Commander in gerenderten 3D-Landschaften. Enge Schluchten und schroffe Hügel bieten ideale Stellungen für Hinterhalte oder dominierende Feuerpositionen. Doch vor Blitzangriffen durch wendige Raumer ist niemand sicher; schließlich wäre es nicht das erste Mal, daß ein kleiner Pulk flinker Flieger haushoch überlegene Kräfte vernichtet. Verschiedene Kameraperspektiven erlauben Schwenks oder Orbitalansichten. Und zwischen den Einsätzen gibt's jede Menge Zwischensequenzen – als saftige Appetitanreger zu den neuen Kinofilmen. MD



Zwischensequenzen dürfen natürlich nicht fehlen.

Force Commander

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	LucasArts
Termin:	4. Quartal '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Nach dem staubdrögen Rebellion kommen mir die Echzeit-Schlachten gerade recht. Die passen auch besser zu den rasanten Kinofilmen.«

Total Annihilation im Mittelalter

T.A. – Kingdoms

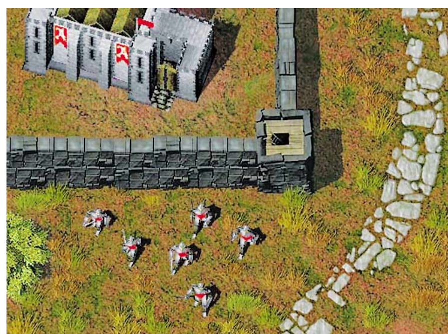
Stahlroboter und Laserpanzer sind out: Künftig prügeln sich perfekt animierte 3D-Ritter in mittelalterlichen Echtzeit-Strategiekämpfen.

Während sich im Echtzeit-Strategiespiel Total Annihilation noch fröhlich die Blechkrieger auf Planeten verschrotten, können Sie demnächst im Ableger Kingdoms in einer Fantasywelt kämpfen. Anstelle von metallischen Robotern sollen perfekt animierte 3D-Raubritter über detaillierte Berge und Täler marschieren. Statt futuristischer Gebäude erobern Sie künftig alte Burgen. Wo bislang noch Fluggleiter durch fremde Atmosphären flitzen, flattern demnächst bunt gestreifte Polygon-Segel im Wind, während Sie tapfer Kurs auf eine wilde Seeschlacht nehmen. Neben Kampftruppen stehen auch Häuser, Bauernhöfe und sogar kleine Dörfer in der liebevoll animierten Landschaft.


Blitz- und Donner-Zauber sollen in Kingdoms eine große Rolle spielen.

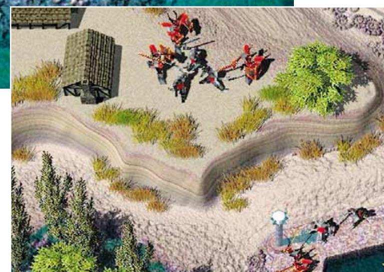
Die vier Elemente

Durch die geplanten 40 Missionen von Kingdoms kämpfen Sie sich mit vier Stämmen. An der Spitze dieser Parteien regiert jeweils eines von vier verfeindeten Geschwistern. Je zwei davon kämpfen für das Gute und kennen besonders viele heilende Zaubersprüche. Die beiden anderen stehen für das Böse und haben sich auf zerstörerische Magie spezialisiert. Jeder Stamm ist mit einem der antiken Grundelemente Erde, Luft, Feuer und Wasser verbunden. Ähnlich wie in StarCraft hat jede Armee andere Stärken und Schwächen. So dienen in der Armee des Feuers Zombies und Untote, während die Gefolgschaft der Luft Flugmonster und Drachen beschäftigt. Die Erdleute verfügen über gut ausgebaute Bodentruppen, und die Wasserfraktion fühlt sich besonders auf den Meeren heimisch.


Die Einheiten des Erdstamms befinden sich vor ihrer Burg in Verteidigungsbereitschaft.

Mana macht mobil

Die Einheitenentwicklung wird ähnlich ablaufen wie in Total Annihilation, die Fantasy-Krieger sollen sich in drei Stufen verbessern. Auch das mittelalterliche Ressourcen-System orientiert sich grob am Hightech-Vorgänger. Der Energie dort entspricht das Mana hier. Damit bauen Sie Einheiten und schicken magische Sprüche in Richtung Feind. Dem zweiten Rohstoff Metall soll das seltene Element Margrium gleichen. PS


Ein Kampf an der perfekt modellierten Küste.

Total Annihilation: Kingdoms

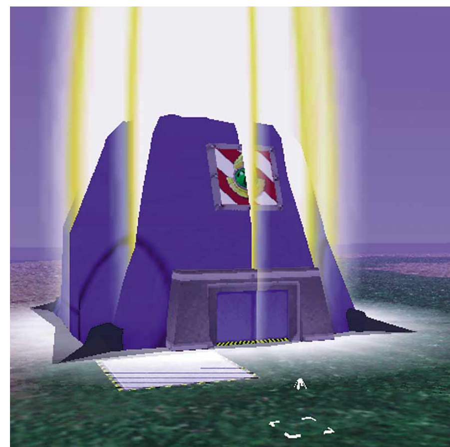
Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: GT Interactive
Termin: 1. Quartal '99
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Das Fantasy-Szenario von Kingdoms versprüht mehr Atmosphäre als die kühle Technik-Welt von Total Annihilation. Außerdem kann ich auf einen Blick erkennen, was welche Einheit eigentlich darstellt.«

Edelstahl-Schlachten in der Zukunft

Machines

Bunte Kampfroboter streiten auf fernen Planeten um die Macht und rüsten sich gegenseitig per Software-Upgrade auf.



Per Nuklearschlag greifen Sie den Gegner an.



Sie dürfen nicht nur in die Maschinen schlüpfen, sondern die Kamera auch völlig frei auf dem Schlachtfeld plazieren.



Ihre Roboterspinnen attackieren die feindliche Basis.

Das Strategiespiel Machines spielt im Jahr 2171. Ein Rudel mechanischer Drohnen, von der Erde zur Erforschung fremder Planeten ins All geschossen, macht sich auf fernen Gestirnen breit. Ihre Aufgabe ist es, vier Gruppen solcher Blechkrieger durch je eine Kampagne zur Macht über das Universum zu verhelfen. In vielen Punkten erinnert Machines an Echtzeit-Kost wie Command & Conquer. Sie bauen Basen auf, produzieren Einheiten und attackieren Ihre Gegner. Wahlweise kommandieren Sie Ihre stählernen Truppen aber aus der Vogelperspektive oder schlüpfen, wie in Battlezone, in eine der Maschinen und drücken selbst den Feuerknopf.

Ausgekochte Automaten

Ihre Roboter sollen sich teilweise selbst wie Feldherren verhalten. Per Software – die andere Apparate erst in Ihren Labors entwickeln müssen – befördern Sie einen einfachen Blechkameraden in fünf Ausbaustufen zum ranghohen Administrator. Fortan organisiert der frischgebackene Ober-Maschinist selbständig bestimmte Aufgaben. Er bringt etwa die Verteidigungslinien in Stellung oder kümmert sich um den Abbau von Ressourcen.

Neben heißen Echtzeit-Schlachten soll vor allem Spionage eine größere Rolle spielen. So können Sie in feindliche Gebäude eindringen und sich die Forschungsergebnisse des Gegners herunterladen. Voll ausgebaut, stehen Ihnen bis zu 18 unterschiedliche Kampfroboter mit über 25 Waffensystemen zur Verfügung. Darunter sind neben Software-Viren-Wummen auch Flammenwerfer und Plasmagewehre.

Keine Sicht im Sturm

Mit etwas Pech kommt Ihnen wenige Augenblicke vor Großangriffen ein Schnee- oder Sandsturm ins Gehege. Damit die Offensive doch noch klappt und Sie den Nachteil sogar in einen strategischen Vorteil umwandeln, können Sie die Blechkrieger allerdings blitzgeschwind mit entsprechenden Sichtgeräten und passender Software ausstatten. PS

Machines

Genre: Echtzeit-Strategie | Hersteller: Acclaim
Termin: Dezember '98 | Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Machines sorgt optisch allein schon wegen der fröhlich-bunten Farbgebung für gute Laune. Features wie Updates, Wettereffekte oder fortgeschrittene Spionage liefern den taktischen Tiefgang.«

Action im Jurassic Park

Trespasser



Mit Realismus pur und riesigen Urzeit-Echsen schlagen Sie sich demnächst auf einer einsamen Insel herum.

Michael Crichton landete mit **Jurrasic Park** nicht nur einen Bestseller auf dem Buchmarkt, sondern lieferte auch gleich die Vorlage für zwei der erfolgreichsten Kinofilme aller Zeiten. Demnächst erobern seine gentechnisch gezüchteten Dinosaurier auch den PC-Bildschirm. Im Actionspiel **Trespasser** stehen Sie mutterseelenallein auf der Insel Site B – einer Art Backup für das **Jurassic Park**-Eiland. Anfangs sind Sie unbewaffnet und müssen sich mit List und Tücke gegen reißende T-Rex oder pfeilschnelle Velociraptoren wehren. Erst im Spielverlauf finden Sie Pistolen und Flinten.



Die Dinosaurier werden je nach getroffenem Körperteil physikalisch korrekt zurückgeworfen.

Lebensechte Riesen-Dinos

Die perfekt animierten Riesenechsen sind dank ihres natürlichen Verhaltens einer der Glanzpunkte von **Trespasser**. Das Dino-Verhalten setzt sich aus rund 15 Eigenschaften zusammen. Wenn die Biester sich gerade den Magen vollgeschlagen haben, sinken etwa die Werte von Hunger und Angriffslust, und die gewaltigen Monstren beschnuppern Sie nur neugierig mit ihren Mega-Nasen. Bestimmte Echsen dürften jedoch nur selten friedlich reagieren – wer unbewaffnet auf flacher Ebene einem Rudel Velociraptoren gegenübersteht, muß in den meisten Fällen den letzten Spielstand noch einmal laden.



Bevor Sie die Betonwand überwinden können, muß der mächtige Stegosaurus Sie vorbeilassen.

Realismus pur

Trespasser soll nicht nur eine beeindruckend schöne Inselwelt mit Fernblick auf baumbewachsene Hügel, tiefe Täler und blaue Flüsse bieten. Eine Besonderheit des Programms ist die sogenannte Physics-Engine. Die gibt jedem einzelnen Objekt korrekte physikalische Eigenschaften. Einfaches Beispiel: Sie können einen Holztisch umdrehen und jedes Bein entfernen. Mit dem einen verteidigen Sie sich, und mit dem zweiten entzünden Sie ein Lagerfeuer. Das dritte benutzen Sie als Brecheisen, das vierte werfen Sie ins Wasser und gucken zu, wie es nach dem (detailliert berechneten) Eintauchen langsam forttreibt. Einen solchen Realismuswahn bieten andere Spiele nicht mal ansatzweise. In **Trespasser** prügeln Sie sich nicht nur mit Dinos, sondern müssen Elektrozäune überwinden, in verschlossene Gebäude eindringen oder abgeschaltete Maschinen wieder in Gang bringen. Ziel ist es, mit heiler Haut von der Insel zu entkommen. PS

Trespasser

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Dreamworks
Termin:	3. Quartal '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Trespasser führt Simulationsaspekte ins Actiongenre ein wie kein anderes Programm vorher. Meine einzige Sorge ist dabei: Zuviel Realismus kann dem Spielspaß auch abträglich sein.«

Das Böse stirbt nie aus

Dungeon Keeper 2



Vor dem neu gestalteten Teufler würde sogar sein Vorgänger Reißaus nehmen.

Die Fortsetzung der gemeinen Kellermeistereien verspricht noch fiesere Monster und höllischeren Spielspaß.

Es gibt noch Gutes in der Welt – aber keine Sorge, spätestens mit **Dungeon Keeper 2** drehen Sie strahlenden Helden und edlen Kriegern endgültig den Lebenshahn zu. Bullfrog werkelt derzeit fleißig an der Fortsetzung des schrägen Echtzeit-Strategiespiels. Vor allem optisch wird sich der zweite Teil abheben. Durch Ihre frisch renovierten Kellergewölbe hetzen Sie keine pixeligen Bitmap-Biester mehr. Den Vertretern von Recht und Gesetz jagen Sie statt dessen perfekt animierte 3D-Monster an den sauberen Kragen – wahlweise auch 3D-beschleunigt und in 32-Bit-Farbtiefe.

Dank neuer Grafikengine wirken die Levels viel plastischer.

Teuflische Monster

Die meisten bösen Schergen aus dem ersten Teil, etwa den roten Teufler, schickt Bullfrog zum plastischen Chirurgen. Künftig schiebt sich der furchterregende Fettklops noch häßlicher durch die Gänge. Neben bewährten Monstern wie dem psychopathischen Riesenbiest Horny, den eisernen Jungfrauen oder blutgierigen Vampiren verstärken auch neue Kreaturen Ihre grimmigen Reihen. Beispielsweise soll eine riesige Horrorspinne, halb Achtfüßler und halb Hexe, giftsprühend durch die Gänge krabbeln. Die bereits im ersten Teil akzeptable Gegner-KI wird um ein paar Feinheiten erweitert. Künftig spielt es etwa eine Rolle, mit welcher Kreatur Sie gegen welchen Helden antreten; in Extremfällen sollen Ihre sonst so kaltblütigen Monster vor besonders starken Guten sogar ängstlich die Flucht ergreifen.



Wand- und Bodentexturen sind jetzt feiner aufgelöst.



Benebelte Biester

Es wird nicht mehr möglich sein, riesige Mengen von Monstern am Schlawittchen zu packen und als geballten Haufen vor den Gegnern abzusetzen. In der Fortsetzung braucht jedes Biest sein eigenes Feld zur Landung. Außerdem sind selbst die stärksten Ungeheuer nach dem Abwurf kurze Zeit benebelt und leicht verwundbar. Sie müssen also taktisch geschickt planen, damit genug Platz bereitsteht und ihre Geschöpfe nicht gleich attackiert werden. PS

Dungeon Keeper 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Bullfrog
Termin: 4. Quartal '98
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Grafische Verbesserungen und optimiertes Spielprinzip machen Dungeon Keeper 2 zu einem Weihnachts-Hoffnungsträger. Bis zum Erscheinungstermin werde ich täglich in Ketchup baden und den Redaktions-Teddy ein halbes Stündchen foltern!«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Da wir nur interessante Spiele previewen, bleiben Sie so über alle kommenden Highlights im Bilde. Alle Änderungen sind rot markiert.



Wüste Strategie: Dune 2000 kommt im August.

Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98	Ausgezeichnet	1. Quartal '99
Alien Intelligence	Echtzeit-Strategie	Interplay	3/98	Gut	Oktober '98
Alpha Centauri	Strategie	Firaxis	5/98	Gut	November '98
Baldur's Gate	Rollenspiel	Interplay	3/98	Sehr gut	September '98
Caesar 3	Aufbau-Strategie	Impressions	7/98	Sehr gut	Oktober '98
Colin Mc Rae World Rally	Rennspiel	Codemasters	2/98	Sehr gut	September '98
Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/98	Ausgezeichnet	Dezember '98
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/98	Sehr gut	September '98
Dark Project	3D-Rollenspiel	Looking Glass	3/98	Passabel	Dezember '98
Dethkarz	Action-Simulation	Beam Software	6/98	Gut	4. Quartal '98
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98	Ausgezeichnet	Dezember '98
Dune 2000	Echtzeit-Strategie	Westwood	3/98, 5/98	Sehr gut	August '98
Earthsiege 3: Starsiege	Mech-Simulation	Sierra	5/98	Sehr gut	3. Quartal '98
Falcon 4.0	Flugsimulation	Microprose	1/98	Sehr gut	Oktober '98
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Papyrus	2/98	Sehr gut	August '98
Grim Fandango	3D-Adventure	LucasArts	6/98	Gut	Oktober '98
Half-Life	3D-Action	Valve	11/97,5/98	Ausgezeichnet	3. Quartal '98
Have a Nice Day 2	Rennspiel	Magic Bytes	5/98	Sehr gut	August '98
iF/A-18 E Carrier Strike Fighter	Flugsimulation	Interactive Magic	8/98	Passabel	August '98
Jagged Alliance 2	Taktikspiel	SirTech	1/98, 6/98	Sehr gut	Oktober '98
Lady, Mage and Knight	Action-Rollenspiel	Attic	2/98	Gut	November '98
M.A.X. 2	Strategie	Interplay	1/98	Passabel	August '98
Mayday	Echtzeit-Strategie	Boris Games	11/97	Gut	Juli '98
Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	August '98
Metro Police	Action-Adventure	Virtual X-citement	8/98	Gut	4. Quartal '98
Outcast	Action-Adventure	Infogrames	6/98	Gut	November '98
Populous 3	Aufbauspiel	Bullfrog	11/97, 8/98	Sehr gut	November '98
Quest for Glory 5	Action-Rollenspiel	Sierra	2/98	Gut	3. Quartal '98
Railroad Tycoon 2	Aufbau-Strategie	PopTop	8/98	Gut	4. Quartal '98
Requiem: Wrath of the Fallen	3D-Action	3DO-Studios	8/98	Sehr gut	4. Quartal '98
Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	April '99
Die Siedler 3	Aufbauspiel	Blue Byte	7/98	Ausgezeichnet	September '98
Sim City 3000	Aufbauspiel	Maxis	5/98	Sehr gut	4. Quartal '98
Sin	3D-Action	Ritual	3/98	Sehr gut	August '98
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	Microprose	2/98	Passabel	3. Quartal '98
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D-Action	Microprose	2/98	Sehr gut	3. Quartal '98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	2/98	Gut	Dezember '98
Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98	Sehr gut	4. Quartal '98
Ultima 9: Ascenion	3D-Rollenspiel	Origin	4/98	Sehr gut	Dezember '98
Urban Assault	Action-Strategie	Terratools	7/98	Sehr gut	Oktober '98
War of the Worlds	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	12/97	Gut	Oktober '98
Wartorn	3D-Strategie	Impact	6/98	Sehr gut	September '98
Wizardry 8	Rollenspiel	SirTech	3/98	Gut	Februar '99

Entwicklungsreport: Teil 2

Urban Assault

Auf der Suche nach einem Partner für sein Spieleprojekt gelangt das Urban-Assault-Team nach einer kleinen Odyssee zum Softwaregiganten Microsoft.

Aller Anfang ist schwer: Von zehn Spielefirmen, denen das Urban Assault-Team erste Demos seines 3D-Strategiespiels zuschickte, antworteten gerade mal zwei. Zufällig erfuhr Designer Bernd Beyreuther, daß die Babelsberger Fernsehprofis von Terratools ins Spielegeschäft einsteigen wollten. Schnell war man sich über die Zusammenarbeit einig. Zu Beginn werkelte das Team noch alleine im heimischen Sachsen. Was fehlte, war ein finanzkräftiger Publisher. »Wir hatten anfangs einen Vertrag mit Time Warner, waren aber mit der Kooperation nicht sehr zufrieden«, bemängelt Bernd.



Massenschlachten: Die Urban-Assault-Engine verwaltet über 600 Einheiten gleichzeitig.

Microsoft ist begeistert

Uli Weinberg, Präsident von Terratools, erinnert sich an die entscheidende Begegnung auf der Spielemesse ECTS 1996: »Mit dem Laptop unterm Arm klapperte ich Firma für Firma ab. Mit wunden Füßen schaffte ich es, einen Fünf-Minuten-Termin bei Microsofts Games-Manager Stuart Moulder zu ergattern, der vom Messerummel schon sehr gestreßt war. Trotzdem konnte ihn die anschließende Vorführung so begeistern, daß bereits zwei Tage später eine Microsoft-Delegation in der Terratools-Villa stand und die Verträge unterzeichnete.«

Das Urban Assault-Team begann zu wachsen, und das Erfindertrio zog nach Babelsberg um. Terratools rekrutierte drei Leveldesigner und einen Haupttester aus einer Gruppe Betatester, die zum Probespielen eingeladen wurden. Ein professioneller Soundtechniker kümmerte sich um die musikalische Untermalung und die Geräuscheffekte im Spiel. Auch die Kooperation mit Bill Gates' Softwareganten begann, erste Früchte zu tragen. »Microsoft hat uns nicht nur das Entwicklungs-Equipment und technische Unterstützung zur Verfügung gestellt, sondern auch in Sachen Spieldesign weitergeholfen«, erzählt Bernd.



Die Gebäudetexturen sind äußerst detailliert.

Im nächsten GameStar lesen Sie mehr über die Rolle von Microsoft bei der Entwicklung des potentiellen 3D-Strategie-Hits. RS

Fragen Sie die Programmierer!

Bernd Beyreuther vom Urban-Assault-Team beantwortet Fragen unserer Leser zum Thema Spieledesign.

Wie entstehen eigentlich die Levels in Urban Assault? *Alexander Wulff*

Beyreuther: Alle Szenarien werden aus über 180 vorgefertigten Quadraten zusammengesetzt, auf denen sich die 3D-Objekte wie Häuserblocks oder Kampfstationen befinden. Da uns die Zeit für einen Leveleditor fehlte, entwerfen wir jede Karte direkt in der 3D-Welt.

Was war der insgesamt komplizierteste Teil der Entwicklung? *Markus Fritsch*

Beyreuther: Das 2D-Interface, das über der 3D-Welt liegt, hat uns Monate Arbeit gekostet, weil wir es viermal massiv geändert haben. Das ganze Tuning der Icons, Hotkeys und so weiter ist zeitaufwendig und macht keinen sonderlichen Spaß – ist aber sehr wichtig.

Wenn auch Sie etwas zum Thema Urban Assault wissen möchten, schreiben Sie uns. Wir leiten Ihre Fragen weiter und veröffentlichen die wichtigsten Antworten.

IDG Entertainment Verlag GmbH
Redaktion GameStar
»Urban Assault«
Brabanter Str. 4
80805 München



Intelligent und brachial

Mech Commander

Riesige Battlemechs, heiße Feuergefechte und packende Missionen sind die Zutaten von FASA Interactives spannendem Echtzeitstrategie-Cocktail.

Der Kommandant starrt wie gebannt auf den Bildschirm. Im Süden lauern mehrere gegnerische Kontakte, die als gelbe Blips über den Screen huschen. Vor allem der dicke Mad Cat bereitet ihm Sorgen. Mit dem Mut der Verzweiflung schickt er seine Jungs dem Ungeheuer entgegen. Noch bevor es sich bewegen kann, fordert der Mech-Kommandant Artilleriebeschuß an. Prompt hauen die vom Boden aufspritzenden Betonbrocken den Koloß um, und der Weg zum Evakuierungspunkt ist frei. Trotz herber Verluste hat sich der Überfall auf den Stützpunkt gelohnt: Der erbeutete Mad Cat wird der kleinen Söldnertruppe fortan sicherlich gute Dienste leisten.



Wer in heftigen Nahkämpfen durch einen Treffer frühzeitig zu Boden geht, hat nur selten noch eine Chance.

Giganten aus Stahl

Die Battletech-Reihe gehört zu den erfolgreichsten Brettspielumsetzungen auf dem PC. Vor allem Activisions **Mechwarrior**-Saga erlangte bei den Fans Kultstatus. Vor einiger Zeit entschied sich FASA, der Hersteller der Pappvorlage, die Produktion künftiger Battletech-Computerspiele selbst zu übernehmen. Nun ist es soweit: In Kooperation mit Microprose schickt Sie das Team von FASA Interactive in der strategischen Position eines **Mech Commander** in Echtzeitschlachten mit den tonnenschweren Metallgiganten.

Kampf den Clans

Im 31sten Jahrhundert toben die Clankriege mit unverminderter Härte. Die technische Überlegenheit der Clans stellt die Streitkräfte der inneren Sphären vor immense Probleme. Zu diesem Zeitpunkt machen Sie sich mit Ihrer Söldnertruppe auf, den vom Smoke Jaguar Clan besetzten Planeten Port Arthur zu befreien. Dabei erwarten Sie rund 30 Schlachten, die oft noch in Untermissionen eingeteilt sind. Von Ihrer Oberbefehlshaberin erfahren Sie in einem knappen Videobriefing die Einsatzziele, die Geiselbefreiungen genauso umfassen wie Sturmangriffe auf gegnerische Basen oder das Abfangen eines Zuges.

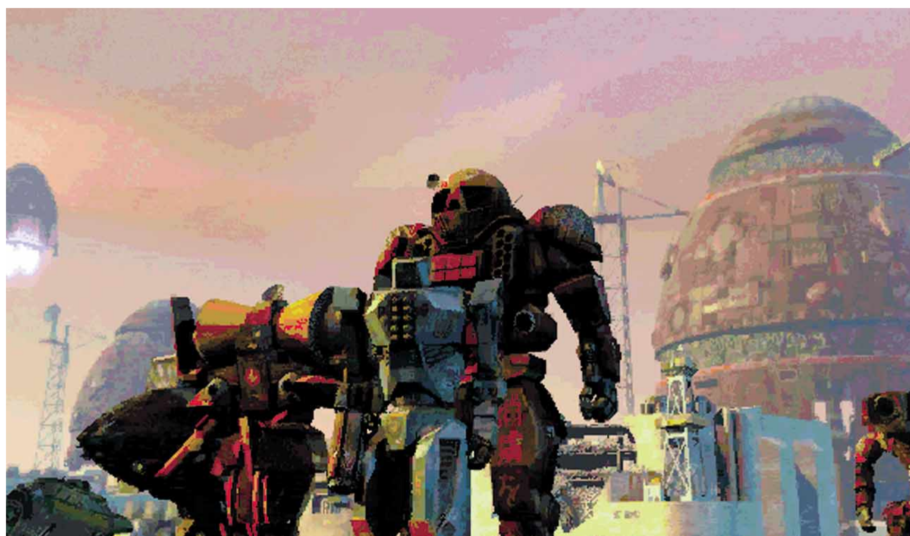
Wahl der Waffen

Bevor Sie sich ins Gefecht stürzen, müssen Sie sich eine schlagkräftige Truppe zusammenstellen. Da jede Mission durch ein Gewichtslimit begrenzt ist, will wohl überlegt sein, welchen der bis zu 100 Tonnen schweren Roboter Sie mit in die Schlacht nehmen. Die Einteilung in drei Gewichtsklassen erleichtert Ihnen die Vorauswahl. Außerdem gibt es jeden Mech in einer auf Panzerung, Bewaffnung oder Sprungdüsen optimierten Version. Mit gleicher Sorgfalt sollten Sie die Waffensyste-

Im Tips-Teil: Taktiken

Facts

- Battletech-Szenario
- 30 Missionen
- 18 Mechs
- 5 Feldzüge
- 16 Fahrzeuge
- 6 Multiplayer-Karten


Erst wenn Sie Port Arthur befreit haben, bekommen Sie diese schicke Sequenz geboten.



Bei Gefechten in Städten können Sie die Gebäude als optimale Deckung gegen Raketen und Laser ausnutzen.

me wie Raketen, Laser oder Autokanonen aussuchen, die entweder im Nah-, Mittel- oder Fernbereich ihre volle Effektivität entfalten. Clanwaffen sind dabei für gewöhnlich leistungsfähiger und vor allem leichter als ihr Innere-Sphären-Pendant. Im späteren Verlauf stehen Ihnen nicht nur Kampfroboter, sondern auch vierrädrige Jeeps, Minenleger, Spähpanzer und Reparaturvehikel zur freien Verfügung. Allerdings können Sie nur maximal zwölf Fahrzeuge oder Mechs mit in den Kampf nehmen.



Geschickt angelegte Minenfelder reduzieren in Windeseile die Zahl der Gegner.

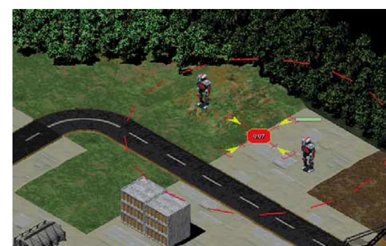
Auf der Planetenoberfläche angekommen, dirigieren Sie Ihre Truppen von Wegpunkt zu Wegpunkt. Stoßen Sie unterwegs auf Feinde, erwidern Ihre Mechs selbständig das Feuer. Manchmal steht Ihnen aber auch Artillerie hilfreich zur Seite. Auf Knopfdruck nimmt sie mit Zeitverzögerung vorgewählte Zielpunkte unter Beschuß.

Packende Missionen

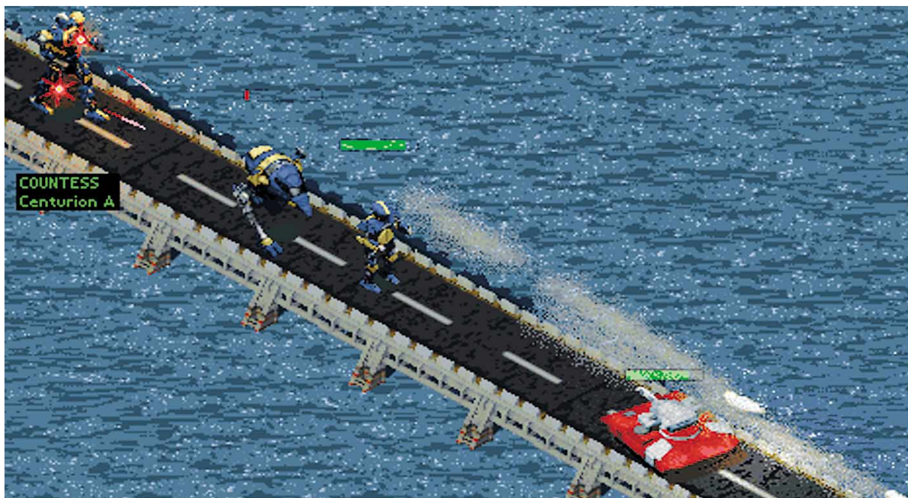
Jeder Einsatz ist nicht nur auf verschiedene Arten lösbar, sondern gleichzeitig mit Dramatik vollgepackt. Stellen Sie sich einen schwer beschädigten Mech vor, der sich auf einem Bein humpelnd in Richtung Sicherheit schleppt, verfolgt von wütenden Gegnern. Oder die riskante Hatz durch dicht bewaldetes Gebiet, bei der Ihre Kampfmaschinen im Akkord im Weg stehende Bäume wegflammen. Eine Kleinstadt wird in Schutt und Asche gelegt, dann werden zwei Brücken erobert, nur um eine gegnerische Fahrzeugkolonne abzufangen.

Imponierend ist dabei, daß sich die Aufträge mit den unterschiedlichsten Robotertypen bewältigen lassen, obwohl





Vom Berg aus können Sie die Mechs im Tal ins Artillerie-Visier nehmen.



Brücken sind Engpässe, die oft sehr lange von einer einzigen Einheit verteidigt werden können.

häufig komplett andere Lösungswege beschritten werden müssen. Auch abseits der vorgegebenen Wegpunkte erwarten Sie einige Überraschungen. So stolpern Sie immer wieder mal über geheime Depots, in denen wertvolle Ersatzteile und Waffen gebunkert sind. Ihre Jungs nehmen diese Gebäude ein und stokken so die Lagerbestände auf.

Auf der Flucht

In den meisten Echtzeitstrategie-Spielen wie **Command&Conquer** oder **StarCraft** bleiben Ihre Einheiten weitgehend anonym. Wird ein Panzer zerstört, baut man eben einen neuen. **Mech Commander** geht einen anderen Weg. Jeder Stahlkoloß, den Sie mit ins Spiel nehmen, ist nach seiner Zerstörung unwiederbringlich verloren. Und mit ihm vielleicht auch sein Pilot. Die Mechkrieger unterscheiden sich nicht nur in Treffgenauigkeit und Manövriertalent, sie sind auch verwundbar. Wird ein Mech so stark beschädigt, daß ihn der Pilot aufgeben muß, katapultiert er sich aus dem Wrack. Auch dabei kann er noch getötet werden, wenn er vorher schon verwundet war. Es kommt sogar vor, daß Piloten durch direkte Treffer in einem eigentlich noch funktionstüchtigen Mech ums Leben kommen. Schwer verletzten Warriors sollten Sie deshalb ein paar Missionen lang Ruhe gönnen, damit sie sich regenerieren können.

in Ihren Besitz über. Für jeden Sieg bekommen Sie zudem ein paar 1.000 Ressourcenpunkte, die Sie in die Reparatur defekter Mechs und deren Ausbau stecken. Damit aus Ihrem kümmerlichen Häuflein bald eine richtige Söldnertruppe wird, kaufen Sie bessere Waffen, mustern alte Maschinen aus und heuern ein paar willige Piloten an. Bei anhaltendem Erfolg sind unter den Bewerbern auch ein paar echte Cracks dabei. Doch selbst Grünschnäbel mausern sich mit der Zeit. Mit jedem Einsatz sammeln sie Erfahrung, ihre Fähigkeiten verbessern sich. Ihre offizielle Rangeinstufung steigt mit viel Übung von »Rekrut« über »Regulär« und »Veteran« bis zum hochbegehrten Elite-Status.

Jörg Langer



Einfach fordernd

Computerumsetzungen der Battletech-Reihe habe ich schon immer lieber gemocht als die Brett-Vorlagen: Ich will mich mit dem taktischen Einsatz der mächtigen Riesenrobots beschäftigen, aber nicht mit dem vierprozentigen Temperaturanstieg im linken Finger des rechten Mech-Arms.

Mech Commander trifft bei mir genau ins Schwarze: Das Ausstatten der Mechs geht komfortabel von der Hand, in der Schlacht reichen wenige Befehle aus. Trotzdem ist das Spiel fordernder als viele Konkurrenten; die intelligenten Missionen belohnen Umsicht und Durchblick. Wenn dann in einem wüsten Showdown die Hitpoints meines Lieblingspiloten dahinschmelzen, steigt mein Adrenalinpegel auf 100. Trotz einzelner Präsentationsschwächen klasse!



Diese enge Schlucht kann unsere arg angeschlagene Truppe gut für einen Hinterhalt nutzen.

Aus alt mach neu

So tragisch der Verlust einer liebgewonnenen Kampfmaschine auch sein mag, mit ein wenig Bastelfleiß sorgen Sie selbst für Nachschub. Denn erlegte Blecheimer gehen (häufig stark ramponiert)

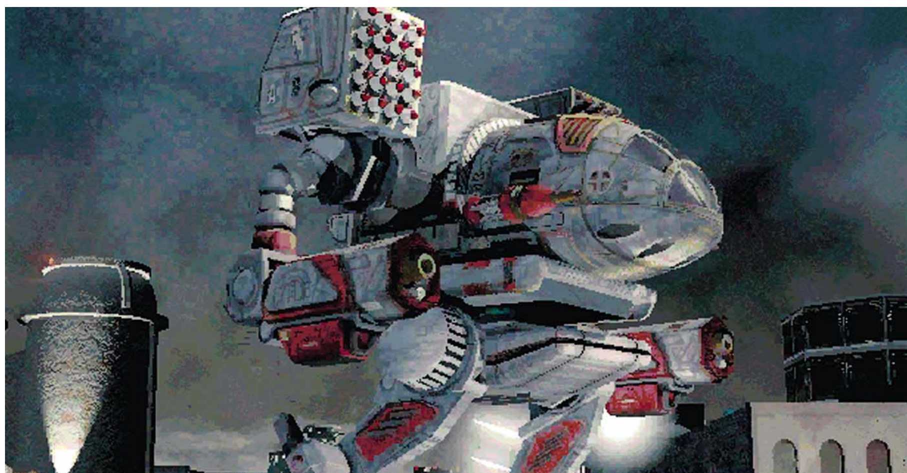


Beim Eskortieren zweier Krankenwagen werden unsere leichten Mechs von Flug-Infanterie (Elementals) angegriffen.

Gipfelstürmer

Seit **Total Annihilation** zwar eingeführt, aber immer noch nicht völlig im Echtzeitgenre etabliert, sind quasi-dreidimensionale Schlachtfelder. Zwar klären die Mechs die Umgebung kreisförmig auf und laufen über Hügel und Täler. Allerdings gibt es kein echtes »Line of sight«-System, einmal aufgeklärte Gebiete bleiben sichtbar. Dafür machen Höhenzüge Ihren schwereren Mechs zu schaffen und hindern deren Vorankommen beträchtlich.

Doch Sie können die Anhöhen auch zu Ihrem Vorteil nutzen: Das A und O der Battletech-Kriegsführung ist die rechtzeitige Entdeckung des Gegners. Dazu bestücken Sie einige Kampfroboter mit Radaranlagen oder kaufen sich ein paar Spähpanzer. Diese Vehikel schicken Sie strategisch verteilt auf Hügelkuppen, um nicht nur viel weiter ins Land hineinblicken zu können, sondern vor allem die eigene Radar-Erfassungsreichweite dramatisch zu steigern. So können Sie noch unsichtbare Mechs oder Basen aufspüren. Steht nun sowohl ein Hügel, der eine Basis »aufdeckt«, als auch Artillerie bereit, können Sie aus der Ferne das gegnerische Kraftwerk zerstören. Damit schalten Sie auf einen Schlag die ansonsten Tod und Verderben bringenden Autokanonen aus und legen große Teile der Basis lahm.



Schicke Rendersequenzen sind Mangelware. Nur im Intro und Abspann dürfen Sie Szenen wie diese genießen.

Mit viel Raffinesse

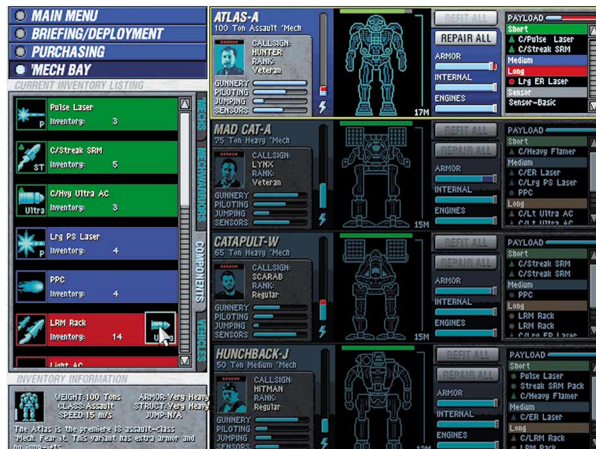
So ziemlich jeder Einsatz läßt sich durch geschickte und genau getimte Aktionen ohne größere Verluste lösen – und nicht mit materieller Überlegenheit. Dabei gilt vornehmlich der Grundsatz, daß der beste Gegner ein ahnungsloser Gegner ist: Häufig befinden sich die feindlichen Einheiten noch nicht im Alarmzustand, wenn Sie in das Einsatzgebiet vordringen.

Feindliche Kampfvehikel stehen zum Beispiel ohne Crew vor den Mannschaftsunterkünften herum. Ein paar blinkende Lämpchen informieren Sie über den Alarmiertheitsgrad der noch in ihren Quartieren hockenden Soldaten. Grün signalisiert Ihnen, daß die Jungs in Bereitschaft nicht den blassesten Schimmer von Ihrer Anwesenheit haben. Befindet sich die Barracke in Ihrer Schußreichweite, werden sie wohl auch niemals erfahren, wer oder was ihnen ins Jenseits verholfen hat...

Ähnlich elegant lassen sich weit entfernt stehende Einheiten durch den Beschuß von Gastanks und die nachfolgende Detonation eliminieren. Feindliche Vormärsche bringen Sie mit Hilfe der Artillerie durch Sprengung der einzigen Brücke schnell zum Erliegen – falls die Feindroboter nicht über Jumpjets verfügen.

Gelungenes Interface

Bei soviel Heimtücke ist eine gute Steuerung unabdingbar.



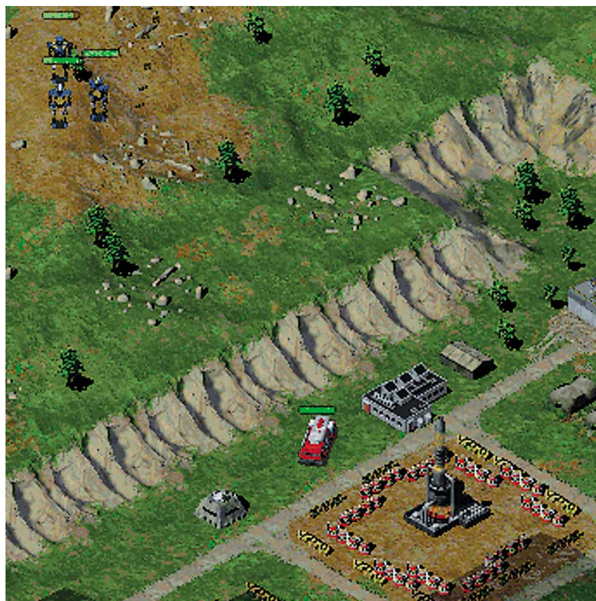
Vor jeder Schlacht reparieren Sie Ihre Roboter und rüsten sie neu aus.



Per Drag&Drop stellen Sie sich Ihre Streitmacht zusammen.

Um sich mehr Übersicht zu verschaffen, teilen Sie schon vor dem Gefecht Ihre Trupps in bis zu vier Lanzen à maximal vier Roboter oder Vehikel ein. Diese Abteilungen werden auf Funktionstasten gelegt, lassen sich aber auch neu zusammenstellen. Per Knopfdruck rufen Sie eine strategische Übersichtskarte auf. Darauf sehen Sie, neben dem bereits entdeckten Gelände, erfaßte Einheiten als gelbe Blips aufblinken. Außerdem lassen sich Übersichten über die Waffensysteme, den Munitionsvorrat sowie die Missionsziele anzeigen.

Sie dürfen Ihren Mechs vorgeben, aus welcher Entfernung sie angreifen und auf welche Körperteile sie zielen sollen. Dadurch können Sie den Gegner mit einem auf Nahkampf spezialisierten Trupp beschäftigen. Die Einheiten mit den weitreichenden Raketen greifen dann ungestört aus der Distanz an.



Ein Treffer in den Tanklaster, und die ganze Basis fliegt in die Luft.

Staksiger Raven

Auf den ersten Blick wirkt **Mech Commander** grafisch eher unspektakulär. Gerade mal zwei Zoomstufen sind nicht die Welt, doch in der Vergrößerung kommen die schicken Animationen Ihrer Mechs voll zum Tragen. Der staksige Gang des Raven wurde genauso gut in Szene gesetzt, wie die beinahe menschlich anmutenden, geschmeidigen Bewegungen des Commandos. Und wenn ein schwerer Atlas sich einen steilen Hügelrücken hinauf kämpft, kann man trotz seiner Waffenstärke fast ein wenig Mitleid für den unbeholfenen Metallklops empfinden.

Pyro-Spektakel

Besonders gelungen sind die Explosionen. Im Kampfgetümmel zischen Raketen über den Bildschirm, umgeknickte Bäume samt tiefen Fußabdrücken zeugen von der Spur der Verwüstung, die Ihre Mechs erzeugen.

Im Multiplayer-Modus dürfen auf sechs Schlachtfeldern bis zu 16 Spieler in zwei Teams antreten. Die Zugehörigkeit zu Clan oder Innerer Sphäre und die bereitstehenden Ressourcenpunkte lassen sich vorgeben. MIC

Mick Schnelle



Packend bis zum letzten Mech

Anfangs war ich skeptisch, ob FASA Interactive ein Computerspiel im hauseigenen Battletech-Universum hinkriegen würde. Doch diese Zweifel waren nach den ersten paar Gefechten in Mech Commander schnell vergessen.

Vor allem die superspannenden, mit Dramatik gespickten Missionen ließen mich so manche Überstunde im Kommandosessel verbringen. Selbst beim mehrmaligen Durchspielen derselben Einsätze konnte ich immer noch etwas neues entdecken und dadurch bessere Strategien entwickeln - Erfolg ist keine Glückssache.

Dicke Freunde

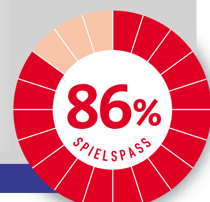
Weil man seine Roboter von Mission zu Mission mitschleift, wachsen einem die Kampfmaschinen samt Piloten im Laufe der Zeit ans Herz. Sehr schnell machte ich meine Favoriten ausfindig, die natürlich bevorzugt ausgerüstet wurden. Schade nur, daß so wenig Wert auf das Drumherum gelegt wurde. Ein paar Zwischensequenzen hätten sicher nicht geschadet. Dagegen kann ich die fehlende Speicherfunktion während der Schlachten verschmerzen. Im Gegensatz zu Robo Rumble macht es mir nichts aus, bei Mißerfolg denselben Einsatz nochmal zu spielen – und dieses Mal etwas geschickter. Mit Mech Commander feiert FASA Interactive einen tollen Einstand, den Sie sich nicht entgehen lassen sollten.

MechCommander

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 30 bis 500 MByte
Spieler:	Einer, bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	Direct 3D, 3Dfx, Power VR, Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Spannende, wohlanimierte Mechstrategie.

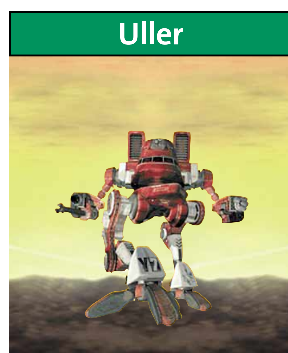
Alle Mechs auf einen Blick

Mech-Fuhrpark

Die Wahl der richtigen Roboter für jede Mission ist bei Mech Commander der Schlüssel zum Erfolg. Wir stellen Ihnen alle 18 Modelle vor.

Clan-Mechs

Uller



RP-Preis	**23.410**
Gewicht	**30 Tonnen**
Geschwindigkeit	**27 m/s**
Panzerung	**leicht**

Leichter Scout, der sich durch die aggressive Allzweck-Bewaffnung auch gut allein seiner Haut wehren kann.

Cougar



RP-Preis	**33.870**
Gewicht	**35 Tonnen**
Geschwindigkeit	**27 m/s**
Panzerung	**mittel**

Passabel gepanzerter Scout, der trotzdem sehr schnell ist. Auch als flinker Offensiv-Blechkamerad geeignet.

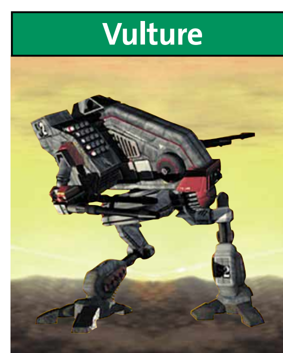
Hunchback IIC



RP-Preis	**57.530**
Gewicht	**50 Tonnen**
Geschwindigkeit	**18 m/s**
Panzerung	**mittel**

Guter Nahkämpfer, Munition arg begrenzt. Im Vergleich zu seinem Innere-Sphären-Bruder besser bewaffnet.

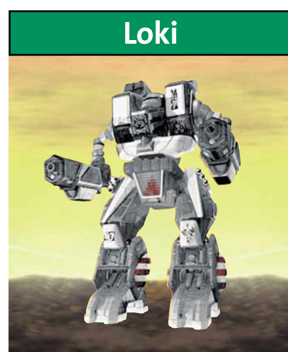
Vulture



RP-Preis	**56.910**
Gewicht	**60 Tonnen**
Geschwindigkeit	**24 m/s**
Panzerung	**mittel**

Durch die reichhaltige Ausstattung mit LRM-Raketen hervorragend für Feuerschutz auf große Entfernungen geeignet.

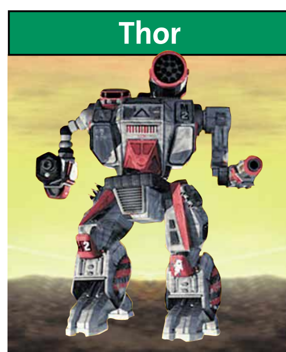
Loki



RP-Preis	**70.540**
Gewicht	**65 Tonnen**
Geschwindigkeit	**24 m/s**
Panzerung	**mittel**

Charakteristisch für den Loki ist der Raketenwerfer auf der Schulter. Gut bewaffnet und daher nur schwer zu besiegen.

Thor



RP-Preis	**74.390**
Gewicht	**70 Tonnen**
Geschwindigkeit	**24 m/s**
Panzerung	**schwer**

Trotz schwerem Panzer sehr schnell. In Kombination mit den Mittelstreckenwaffen auch für schwere Mechs gefährlich.

Mad Cat



RP-Preis	**92.790**
Gewicht	**75 Tonnen**
Geschwindigkeit	**24 m/s**
Panzerung	**schwer**

Die geschickte Waffenkombination, darunter zwei PPCs, macht den Mad Cat zu einem exzellenten Allrounder.

Masakari



RP-Preis	**102.020**
Gewicht	**85 Tonnen**
Geschwindigkeit	**18 m/s**
Panzerung	**sehr schwer**

Nur von Piloten mit guten Manövrierfähigkeiten zu steuern. Eine einzige Salve kann kleinere Mechs zerstören.

Reguläre Mechs

Generell sind die Clan-Mechs gegenüber den regulären Mechs aus den inneren Sphären mit mehr und besseren Waffen ausgestattet. Leider gibt es die Hightech-Kolosse nicht im örtlichen Großhandel, sie können nur erbeutet werden. Nach dem Gefecht geht's dann ans ausschlachten...

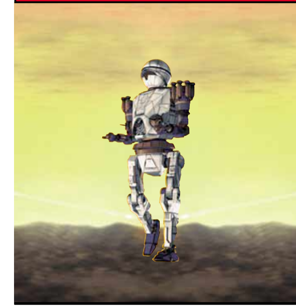
Commando



RP-Preis	14.150
Gewicht	**25 Tonnen**
Geschwindigkeit	**27 m/s**
Panzerung	**leicht**

Sehr schneller, leicht gepanzerter Mech. Besonders gut als Aufklärer geeignet.

Firestarter



RP-Preis	17.620
Gewicht	**30 Tonnen**
Geschwindigkeit	**27 m/s**
Panzerung	**leicht**

Besser bewaffnet als der Commando, aber genauso schnell. Effektiv auf kurze Distanz.

Raven



RP-Preis	27.640
Gewicht	**35 Tonnen**
Geschwindigkeit	**27 m/s**
Panzerung	**mittel**

Der schnelle Raven darf als einziger Innere-Sphären-Mech die verbesserten Sensoren der Clans benutzen.

Hollander II



RP-Preis	34.240
Gewicht	**45 Tonnen**
Geschwindigkeit	**24 m/s**
Panzerung	**mittel**

Mittelschwerer, aber immer noch recht schneller Mech mit guter Langstreckenfeuerkraft und seltsamem Look.

Hunchback



RP-Preis	33.160
Gewicht	**50 Tonnen**
Geschwindigkeit	**18 m/s**
Panzerung	**mittel**

Exzellenter Nahkampf-Roboter, der sich (vor allem in der Jumpjet-Variante) für Straßenschlachten eignet.

Centurion



RP-Preis	34.090
Gewicht	**55 Tonnen**
Geschwindigkeit	**18 m/s**
Panzerung	**mittel**

Relativ langsamer Allroundkämpfer. Eignet sich vor allem als Unterstützungs-Mech in der zweiten Angriffsreihe.

Catapult



RP-Preis	37.200
Gewicht	**65 Tonnen**
Geschwindigkeit	**18 m/s**
Panzerung	**schwer**

Schwer gepanzert und bestens für Feuer aus der zweiten Reihe geeignet. Von Bergen herunter absolut tödlich.

Jagermech



RP-Preis	37.080
Gewicht	**70 Tonnen**
Geschwindigkeit	**18 m/s**
Panzerung	**mittel**

Auf Fernkampf spezialisierter Mech. Durch den Verzicht auf ballistische Waffen gegen Munitionsknappheit gefeit.

Awesome



RP-Preis	51.490
Gewicht	**80 Tonnen**
Geschwindigkeit	**18 m/s**
Panzerung	**schwer**

Mit drei Partikelprojektorkanonen einer der durchschlagkräftigsten Kampfroboter. Nur schwer zu knacken.

Atlas



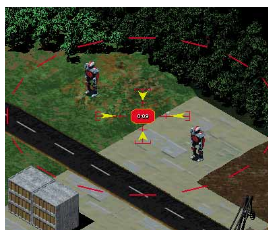
RP-Preis	69.510
Gewicht	**100 Tonnen**
Geschwindigkeit	**15 m/s**
Panzerung	**sehr schwer**

Schwerbewaffneter, allerdings langsamer Universal-Mech. Durch die dicke Panzerung extrem schwer zu besiegen.

Variante 1: David Abzug



1 Als die nichts ahnenden Harasser genau neben den Tanks vorbeirumpeln, jagen unsere Mechs die Spritbehälter mitsamt Gegnern in die Luft.



2 Vom Berg aus sehen wir deutlich die ahnungslosen Commandos im Clancamp. Ein Luftangriff verwandelt sie problemlos in Schrott und Altmetall.



3 Unser schnellster Mech schleicht zum Raven nach Norden und erfüllt damit das erste von zwei Missionszielen. Danach stoßen beide zum Rest.



4 Noch ein Auftrag für einen flinken Einzelkämpfer: Im östlichen Lager erobern wir den Kontrollturm für die feindlichen Geschützstellungen.



5 Wenn sich unsere Kampftruppe noch stark genug fühlt, attackieren wir die Hallen im Nordosten, die von zwei Firestartern bewacht werden.



6 Der mächtige Madcat zerlegt unsere Mechs, falls wir ihn frontal angreifen. Also versucht ihn einer von uns mitsamt den Tanks in die Luft zu sprengen.



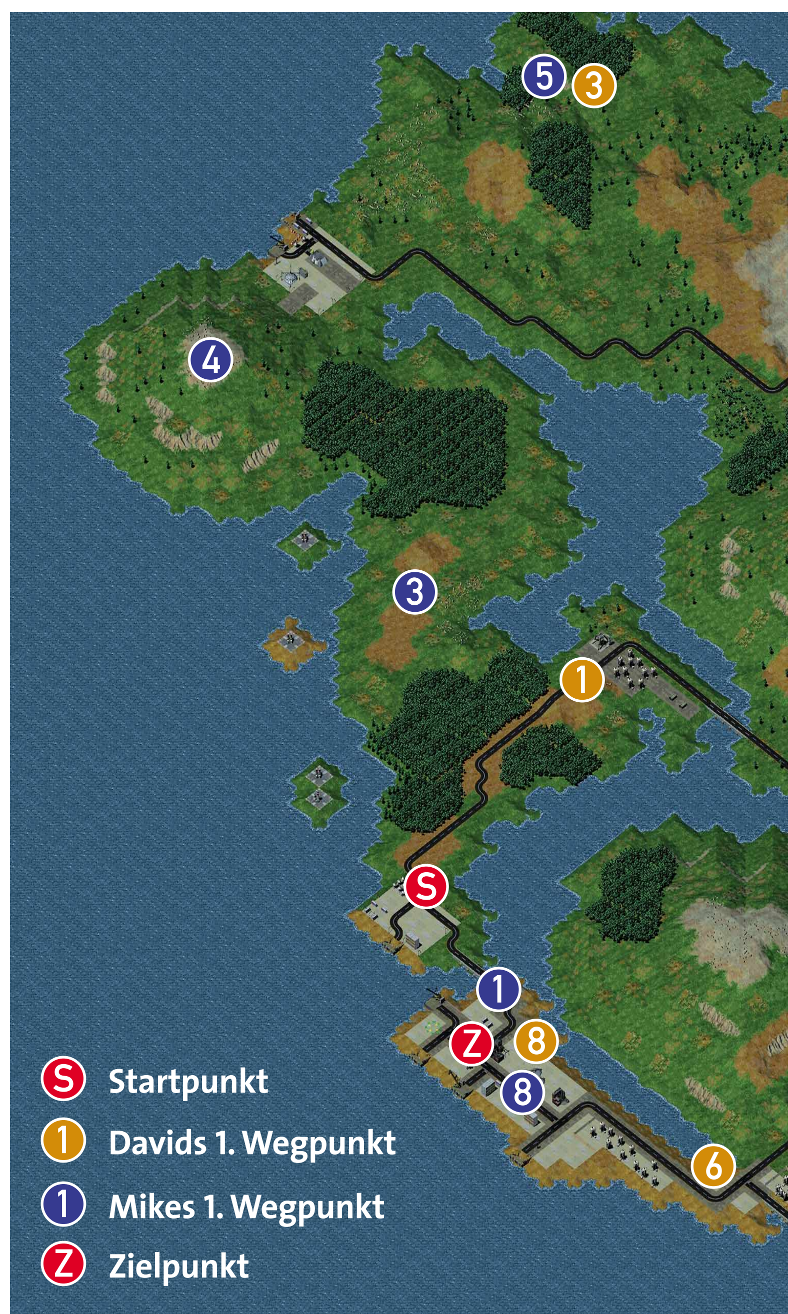
7 Falls der Madcat das Attentat überleben sollte, locken wir ihn zu den Geschützen und attackieren ihn dort. Vorher schwächen wir ihn mit Airstrikes.



8 Unsere überlebenden Stahlkolosse attackieren gemeinsam den Saracen, der den Abholpunkt kontrolliert. Danach ist die Mission gewonnen.

Zwei Wege zum Erfolg

Designer-Missionen



Die Missionsdesigner David Abzug und Mike Lee zeigen Ihnen zwei völlig unterschiedliche Wege, das dritte Szenario zu gewinnen. Ziel ist es, den Raven im Nordwesten sicher bis zum Zielpunkt zu geleiten.

Variante 2: Mike Lee



1 Ein entbehrlicher Mech Warrior rennt knapp vor dem Einschlag der Airstrikes über die Brücke und killt auf der anderen Seite den Saracen-Panzer.



2 Die Stunde des Märtyrers hat geschlagen. Unser Mech lockt den Madcat über die Brücke, die dann ein Airstrike zerstört. Jetzt sitzt der Clanmech fest.



3 Der Rest der stählernen Truppe nimmt den direkten Weg nach Norden durch den Forst, indem er rücksichtslos das Waldsterben beschleunigt.



4 Vom nordwestlichen Berg aus genießen unsere Mechs die Aussicht auf ein nahes Camp mit drei Condors. Ein Artillerieschlag zerlegt die Fahrzeuge.



5 Im äußersten Norden entdecken wir den Raven, der unsere Lanze wesentlich verstärkt. Damit haben wir den Level fast schon gewonnen.



6 Auf dem Weg nach Osten werden wir von zwei Commandos überrascht, die allerdings gegen unsere geballte Feuerkraft wenig Chancen haben.



7 Das Camp wird von drei Geschützen bewacht: Wir lassen uns nicht auf ein gefährliches Feuergefecht ein und erobern lieber den Kontrollturm.



8 Nur noch wenige Schritte, und die Mission ist endlich geschafft. Allein das rauchende Wrack des Saracen bewacht noch den Abholpunkt.

Das Team

Die Leserfrage kommt diesen Monat von Oliver Kaminke (16) aus Hamburg:

»Wie stellt ihr euch persönlich die Computer im Jahr 2050 vor?«

Immer noch zu langsam, immer noch zu teuer und natürlich immer noch von allgemeinen Schutzverletzungen geplagt. Aber jeder hat so seine Hoffnungen...


PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Im Jahr 2050 würden Sie diesen Text nicht lesen. Vielmehr lösen Sie dann per Augenbewegung einen Kontakt an Ihrem Sens-o-Matic aus, ich erscheine als 3D-Hologramm vor Ihnen und erzähle in einer Art Mini-Holodeck à la Prinzessin Leia, was ich so über die Zukunft denke. Hoffentlich trage ich dann nicht auch diese alberne Ohrmuschel-Frisur.«


MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»In 52 Jahren (das habe ich ohne Computer ausgerechnet!) sind Monitore out, statt dessen wird direkt ein kleines Display auf die Netzhaut transplantiert. Darauf läuft neben der 14.800. Folge »Gute Zeiten, schlechte Zeiten« auch der neueste Spielehit Wing Commander 57 (erstmals ohne Mark Hamills Enkel).«


LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Im Jahre 2050 werden Computerspiele so real sein, daß die Spielehardware (eine coole Sonnenbrille mit Direktkontakt zum Großhirn) alle 30 Sekunden den Text ›Dies ist nicht die Wirklichkeit!‹ auf meine Netzhaut projezieren und alle zwei Stunden eine Zwangspause einlegen wird. Findige Cracker schalten diesen Schutz natürlich auf Wunsch aus...«




MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Ich schätze, im Jahre 2050 sitzen wir alle nur noch in einer ein Quadratmeter großen Dunkelkammer, und sämtliche Aktivitäten werden uns über einen VR-Helm zugespielt. Aber da bin ich wohl zu pessimistisch. Ansonsten könnte ich mir gut Rechner mit 25.000 MHz und 30-Zoll-Faltdisplay vorstellen, die man wie einen Walkman am Gürtel trägt.«


CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Bis dahin überwacht ein Computer die optimale Temperatur in meinem Cryosarg. PCs sind keine grauen Kästen mehr, sondern als Informationslieferanten in die Kleidung eingewebt. Die Pudelmütze weiß den aktuellen Wetterbericht, Turnschuhe haben GPS eingebaut, und das TV-Programm wird in die Sonnenbrille eingeblendet.«


MIC

Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»2050? Heißen die Dinger denn bis dahin nicht schon längst Positroniken? Egal, sie werden immer noch einen Tick zu langsam für meine dann aktuelle Lieblings-Flugsimulation sein. Außerdem reicht der Speicher trotz aller Erweiterungen genau wie heute gerade nicht aus. Bestimmte Dinge werden sich einfach nie ändern!«


RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Im Jahr 2050 wird mich Virtual Baron mit Haut und Haaren zum roten Kampfflieger machen. Den Testartikel muß ich nicht tippen, weil ich ihn per Gedanken-Schnittstelle direkt in den Computer schicke. Und währenddessen bauen die Schlankmacher-Chips die Kalorien der Tubenpizza-Orgie vom Tag zuvor ab.«


GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Anfang 2050 werfe ich grad meinen völlig veralteten 25-Gigahertz-Chip vom Dezember 2049 auf den Müll. Zum Glück habe ich das vorteilhafte Intel-Abo zum Monatspreis von nur einer Million Euro (meine halbe Rente). Mit dem neuen Prozessor wird Wing Commander 56 endlich ruckelfrei laufen (in der niedrigsten Detailstufe)...«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer **3D-Karte** kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

Raumschiff GameStar 11

Genre: Echtzeit-Strategiespiel — Hersteller: IDG Entertainment
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis — System: Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) — Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark — Festplatte: 2 bis 60 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** betrifft zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft es in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) das Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-20-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskost**, deren positiven und negativen Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor **Finger-weg-Spielen**: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.

Action

Peter Steinlechner



Noch einmal umblättern, dann finden Sie unseren Nachtest der deutschen Version des derzeitigen 3D-Champions **Unreal**. Gerade bei 3D-Actionspielen gibt's noch keinen richtigen Standard, wie die Programme an den deutschen Markt angepaßt werden. **Unreal** ist an sich schon weniger deftig als die Konkurrenten, deshalb waren auch nur minimale Änderungen nötig. Bei kommenden Spitzentiteln wie **Half-Life** oder **Sin** werden voraussichtlich viel weitgehendere Modifikationen nötig sein – ich bin gespannt...

Dem Nachzügler **Heart of Darkness** war Michael Galuschka anfangs noch freundlich zugetan. Frischgemut machte er sich an die Arbeit, wenig später hallten dann aber verärgerte »Grrrs« (mit leicht bayrischem Akzent) aus dem Nebenzimmer – die vielen unfairen Stellen hinterließen nicht nur in seiner Tastatur, sondern auch in meinem Gehörgang Spuren.



Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.« [Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Unreal	3D-Action	7/98	91%
2	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	87%
4	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86%
5	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
6	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
7	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
9	Uprising	Actionspiel	1/98	83%
10	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
11	Sub Culture	Actionspiel	12/97	82%
12	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
13	Pandemonium	Jump-and-run	-	82%
14	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
15	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
16	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
17	MDK	Actionspiel-	-	80%
18	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
19	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
20	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
21	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
22	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
23	Extreme Assault	Actionspiel	-	77%
24	Last Bronx	Prügelspiel	3/98	77%
25	Micro Machines V3	Actionspiel	6/98	76%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests



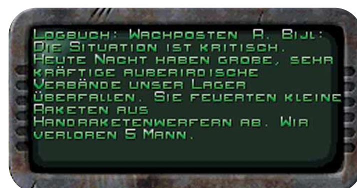
3D-Action jugendfrei

Unreal
Deutsche Version

Epics Bombast-Shooter erobert gerade die Spielewelt. Nach dem US-Original testen wir die deutsche Version.


Der Krall greift immer gleich an – egal ob im englischen oder deutschen Unreal.

Der 3D-Actionknaller Unreal sorgt derzeit mit perfekter Grafik, intelligenten Gegnern und spannend aufgebauten Levels für Furore. Als einziger Überlebender einer Raumschiff-Katastrophe kämpfen Sie auf einer gigantischen Welt voller fieser Aliens ums Überleben. Allerdings ist hierzulande nicht auf den ersten Blick ersichtlich, in welcher Schachtel welches Unreal steckt. Mittlerweile gibt es neben importierten US-Versionen auch offiziell eine englische Variante, eine Fassung mit deutschem Handbuch und englischem Spiel sowie eine komplett übersetzte Version.



Alle Bildschirmtexte wurden übersetzt.

Umgestaltetes Raumschiff

Das vollständig deutsche Unreal wurde aus Jugendschutz-Gründen entschärft. Die Änderungen am Leveldesign betreffen nur den Anfang. Das Gefangenenschiff Vortex Rikers strotzt im amerikanischen Original vor ehemaligen Knastbrüdern und Besatzungsmitgliedern. Alle wurden auf teils makabre Weise von Aliens getötet oder von herabstürzenden Trümmern erschlagen. In der deutschen Fassung hat Epic deren Polygon-Überreste weggeräumt. Die meisten Änderungen finden sich allerdings in einer Szene, die hinter einem geschlossenen Tor spielt: Im Original hören Sie die lauten Schreie eines Besatzungsmitglieds, erst anschließend öffnet sich das Portal. Ein flüchtender Skaarj-Alien hat dahinter gerade ein schauriges Massaker angerichtet. Jetzt hören Sie bedrohliches Knurren, das Tor öffnet sich etwas früher, der Skaarj rennt weg, aber Sie finden keinerlei Blut mehr. Davon abgesehen, können Sie in der deutschen Fassung weder mit der Razor-Jack-Waffe Gegner köpfen, noch bereits erledigte Feinde in Einzelteile zerlegen.




Die größte Änderung: Oben die US-Variante, unten die »entschärfte« deutsche Fassung.

Im Netz mit Amis

Die deutsche Variante ist in Netzwerk-Spielen kompatibel zur US-Fassung. Wie es mit künftigen Patches aussieht, muß sich noch herausstellen. Dringend erwartet werden zur Zeit Verbesserungen für Internet-Partien bei schlechtem Datendurchsatz zwischen Server und Client. PS

Peter Steinlechner



Genauso erstklassig

Ich spiele Unreal jetzt den zweiten Monat und entdecke insbesondere in Sachen Gegner-KI immer noch Details, die mir schier den Atem stocken lassen. Mit den paar Änderungen in der deutschen Version kann ich leben. Das Ding spielt sich so genial, daß man die minimalen Unterschiede zur Originalfassung spätestens im zweiten Level gar nicht mehr wahrnimmt.

Obwohl es schade ist, daß 3D-Actionspiele hierzulande nur mit derartigen Änderungen eine langfristige Chance haben: Ich rechne es Epic hoch an, daß das Programm überhaupt eingedeutscht erscheint.

Unreal

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Epic MegaGames
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 50 oder 360 MByte
Spieler:	Einer, bis 16 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	P166, 32 MB, 4x CD, 3Dfx oder P233, 32 MB, 4x CD	Pentium II 233 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut



Auch in der deutschen Version fast perfekt.

Knobel-Action mit Frustfaktor zehn

Heart of Darkness

Ein kleiner Junge sucht seinen Hund – und gerät unversehens in haarsträubend schwierige Abenteuer.

Ende 1995 wurde es um das fast fertige Heart of Darkness (damals noch im Virgin-Stall) verdächtig still – bis das Projekt vor kurzem bei Infogrames wieder auftauchte. Sie begleiten den kleinen Jungen Andy auf der Suche nach seinem Hund Whiskey, der von bösen Mächten von der Erde »gesaugt« worden ist. Zufälligerweise hat Andy in seinem Baumhaus ein selbstgebasteltes Raumschiff samt Laserwumme versteckt, womit er seinen besten Freund zurückholen will.



Die Zwischensequenzen sind nicht nur schön anzusehen, sondern auch recht witzig.

Abenteuer scheibchenweise

Heart of Darkness erinnert auf Anhieb sehr an Oddworld: In klassischer 2D-Seitenansicht blicken Sie auf die Levels, die nicht scrollen, sondern Bildschirm für Bildschirm umklappen. Knapp 200 Screens gilt es bis zum finalen Showdown zu durcheilen, aufgeteilt in acht Gebiete unterschiedlichster Thematik. Vom dichten Dschungel bis hin zu düsteren Unterwelten ist alles dabei; die Grafik gibt sich entsprechend abwechslungsreich.

Mit List und Laser

Die ersten Levels sind noch relativ einfach. Sie werden erst einmal mit der Steuerung vertraut gemacht, lassen aber ab und an auch schon den Laser gegen gefräßige Schattenwesen sprechen. Im Verlauf des Spiels zieht der Schwierigkeitsgrad dann steil an. Klassische Jump-and-run-Kost wechselt sich mit Actioneinlagen ab; mitunter haben Sie auch ein paar halbwegs gelungene Knobeleien zu bewältigen. Die erstrecken sich aber nur selten über mehrere Bildschirme und sind leider eindeutig in der Unterzahl. Insgesamt fällt Andys Abenteuer actionorientierter aus als das des Mudokaner-Kollegen Abe, was dem Spiel einen Großteil seines Reizes nimmt.



Während Andy über der Lava hängt, will ihm ein übelgelauntes Viech an den Kragen.

Toller Film

Das hohe Alter merkt man Heart of Darkness in Sachen Spielgrafik deutlich an: Die Auflösung kommt über pixelige VGA-Darstellung mit 256 Farben nicht hinaus. Von erstklassiger Qualität sind dagegen der orchestrale Soundtrack und die oscarreifen Zwischensequenzen, die mit mehr als einer halben Stunde Länge die Geschichte zwischen den Abschnitten weitererzählen. MG

Michael Galuschka



Das Spiel der 1.000 Tode

Ja, Heart of Darkness ist durchaus mit Abe's Oddysey vergleichbar. Nein, an dessen Qualität kommt es leider nicht mal annähernd heran. Woran's liegt, zeigen die vielen Bißspuren in meiner Tastatur. Oft ist in den einzelnen Abschnitten kaum etwas zu tun, und wenn doch, wird's meistens gleich frustrierend schwer.

Hat Held Andy den happigen Bildschirm A im fünften Versuch endlich geschafft, stirbt er garantiert ohne Vorwarnung in Screen B, nur um sich wieder mit Bildschirm A herumschlagen zu müssen. Erst in den letzten drei der insgesamt kurzen acht Szenarios geht es einigermaßen ausgewogen und dennoch anspruchsvoll zu.

Heart of Darkness

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Infogames
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 80 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/66 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 100 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	nicht vorhanden



Zuwenig Abenteuer, zuviel nervige Action.

House of the Dead

Zombies und Fadenkreuz-Schießereien – beide sollten längst tot sein.



Wer zu langsam schießt, wird von den fiesen Zombies getötet.

Christian Schmidt

Spartanisch

House of the Dead kann seine Spielhallenherkunft nicht verleugnen. Die Grafik ist im Vergleich zu aktuellen 3D-Spielen bescheiden und strotzt nur so von Clipping-Fehlern. Ein Alibi-Spielmodus bietet mehrere Charaktere, unterscheidet sich ansonsten aber nicht vom Standardspiel. Vor allem aber ist die simple Ballerei in Windeseile durchgezockt; ich stand schon nach zwei Stunden vor dem Endgegner. Für diese kurze Zeit ist House of the Dead sogar einigermaßen erträglich aber keine 100 Mark wert.

Durch ein monsterverseuchtes Anwesen sollen Sie sich in Segas Automatenumsetzung einen Weg schießen. Dabei bewegen Sie sich auf festen Bahnen durch die 3D-Grafik. An allen Ecken und Enden tauchen Untote auf, die Sie mit einigen gezielten Schüssen endgültig ins Jenseits befördern. Die monströsen Gegner scheiden dabei auf brutale Weise aus dem (Nicht-)Leben – da hilft auch die Umfärbefunktion »aus Rot mach' Blau« nicht viel. Ist die Waffe leergeballert, lädt ein Rechtsklick das Magazin wieder auf. CS

The House of the Dead

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Sega
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 75 MByte
Spieler:	Einer bis zwei		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	24 MByte RAM, 6fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Mangelhaft



Extrem kurze Simpel-Ballerei.

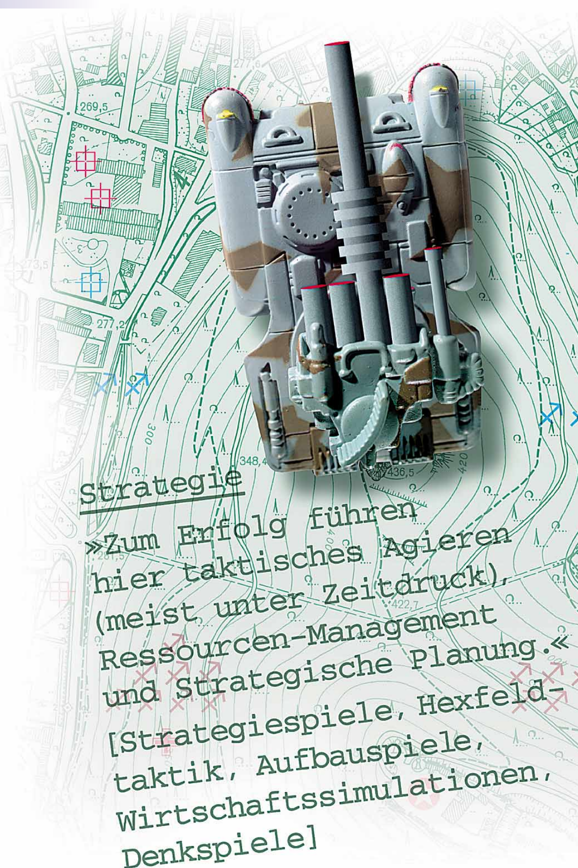
Strategie

Jörg Langer



Wenn Sie hier aufgeschlagen haben, ohne zuerst den **Mech Commander**-Test zu lesen: Bitte zurückblättern auf Seite 70 – dort wartet das Echtzeit-Strategiespiel mit dem bislang intelligentesten Missionsdesign auf Sie. Wer unsere Exklusivdemo der letzten Ausgabe gespielt hat, weiß es schon: Der neue Microprose-Titel vereint gekonnt Anspruch, leichte Bedienbarkeit und Spannung. Ebenfalls von Microprose ist die Neuauflage des absoluten Klassikers im Strategie-Genre: **Civilization Gold.**

Überraschung in den Kaufhäusern! Während sich das hochklassige **Anno 1602** traumhaft verkauft, ging das noch etwas bessere **StarCraft** nicht mal halb so oft über die Ladentheke. Allerdings hat es, anders als der Konkurrent, auch keinerlei Kopierschutz. Wenn man da 2 und 2 zusammenzählt...



Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Civilization 2 Gold	Strategie	NEU	90%
3	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
4	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
5	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
6	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
7	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
8	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
9	Incubation	Taktik	11/97	87%
10	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	NEU	86%
11	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
12	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
13	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
14	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
15	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
16	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
17	Lords of Magic	Strategie	1/98	84%
18	Demonworld	Taktik	10/97	84%
19	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
20	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
21	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
22	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
23	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
24	Worms 2	Taktik	11/97	80%
25	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Titelstory: Mech Commander

Tests

Echtzeit aus der Mottenkiste

Dominion

Wein muß lange lagern, um gut zu werden. Bei Spielen klappt das selten – und so wurde Essig aus dem einst als Edeltropfen gehandelten Dominion.

Was lange währt, wird endlich gut. Dieses alte Sprichwort mag für **StarCraft** oder **Dungeon Keeper** gelten, nicht aber für **Dominion**. Seit Ewigkeiten wurde das Echtzeit-Strategiespiel vollmundig beworben, für September 1996 (!) versprochen, ständig verschoben und vorübergehend auf Eis gelegt. Erst werkelte 7th Level an der fast unendlichen Geschichte, dann erbarmte sich Ion Storm. Mit dem traurigen Ergebnis, daß **Dominion** heute nicht viel anders aussieht als vor zwei Jahren.

Martin Deppe



Ich spiel' lieber Domino

Vor zwei Jahren hätten die Massenschlachten noch für Aufsehen gesorgt, heute sind sie einfach zu langweilig. Vom Brückenbau mal abgesehen, wird nichts Neues geboten, und der halbherzige Fog of War ist sogar ein Rückschritt. Da helfen auch die guten Zwischensequenzen nichts, die sich schnell wiederholen.

Die Missionen laufen stets nach Schema F ab: Grundgebäude in die öde Landschaft pflanzen und Truppen, Truppen, Truppen anhäufen. Schon im ersten Einsatz habe ich 282 Infanteristen rekrutiert. Und auch später reichen Horden billiger Bazooka-Soldaten völlig aus, um den Feind von der Karte zu putzen. Wozu soll ich dann noch teure Mechs produzieren?

Die Story ist in einem Satz abgehandelt: Vier Rassen kloppen sich mit Sciencefiction-Kriegsspielzeug um diverse Planeten. Die Unterschiede zwischen den Raumfahrtnationen sind aber lediglich optischer Natur.

Öde Massenschlachten

Statt ausgeklügelter Strategien regieren simple Massenschlachten, die zudem in öden, leblosen Landschaften toben. Anfangs prügeln Sie sich noch mit kaum unterscheidbaren Infanteristen, nach einigen Missionen stürzen sich auch Schwebepanzer, Kanonen und Mechs ins Getümmel. Flieger und Schiffe bleiben allerdings außen vor. Brückenleger entfalten Pontons, um Ihre Streiter über Flüsse zu schaufeln. Die angeblich hochintelligenten Computergegner beschränken sich darauf, Sie anzugreifen, sobald Ihre Einheiten einen bestimmten Geländeflecken erreichen. Bei der Programmierung des Schlachtennebels war Ion Storm arg lustlos, denn einmal aufgedecktes Terrain bleibt fortan sichtbar – inklusive der darin stehenden Feindtruppen.

Die gelungenen, gerenderten Videosequenzen versprechen weitaus mehr, als die eigentliche Spielgrafik halten kann. Die Missionsziele sind meist eindeutig: Kein Feindpixel darf überleben. MD



Lediglich die schönen Explosionen verhindern ein grafisches Fiasko.



Masse statt Klasse: Mit Infanteriehorden knacken Sie jeden Widerstand.

Dominion

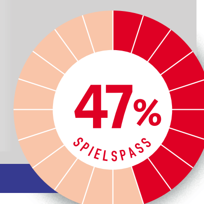
Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Ion Storm
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 190 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 2fach CD	Pentium 200 32 MByte, 4fach CD	Pentium 200 64 MByte, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Befriedigend



Hoffnungslos veraltetes Echtzeitwerk.

Multiplayer fürs Meisterstück

Civilization 2 Gold

Civi 2 war schon immer das Strategiewerk schlechthin für die sprichwörtliche Robinson-Insel. Ab sofort können Sie es auch mit Freitag spielen.



Zweiter Weltkrieg als Szenario: Präsident Martin verhandelt mit Kollege Gunnar.

Gesellige Naturen haben den Multiplayer-Modus für **Civilization 2** bereits vermißt, seit der Klassiker der globalen Strategie die Spielerherzen stürmte. Diese einsamen Zeiten sind jetzt vorbei, denn **Civilization 2 Gold** liefert neben zwei Szenarios endlich auch die überfällige Mehrspieleroption.

Bis zu sechs menschliche Herrscher dürfen beim Wettstreit der Zivilisationen mitmachen. Dabei sind sie entweder der Reihe nach am Zug, oder bewegen ihre Einheiten gleichzeitig. Simultanes Ziehen verkürzt zwar die Anlaufphase sowie die Wartezeit, artet bei Kämpfen aber in unübersichtliche Hektik aus, weil Schlachtberichte fehlen. Ärgerlich: In einer laufenden Partie läßt sich diese wichtige Einstellung nicht mehr ändern. Bündnisse, Kriegserklärungen und Tributforderungen bringen diplomatischen Pfeffer ins Spiel. Alliierte teilen ihren Sichtbereich aber nicht miteinander, sondern sind an die altbekannten Aufklärungsregeln gebunden.

Caesar und Churchill

Die beiden mitgelieferten umfangreichen Szenarios handeln die Konflikte Rom contra Karthago und den Zweiten Weltkrieg ab. In beiden kämpfen Sie mit den bekannten **Civi 2**-Einheiten.

Die amerikanische Version, **Ultimate Civilization 2**, wird voraussichtlich auch die sehr gute Expansion-CD **Fantastic Worlds** (mit dem mächtigen Editor) enthalten. MD

Optional starten Sie bereits mit zwei Städten, einigen Einheiten und einem Dutzend Zivilisationsstufen.

Martin Deppe



Ein Muß für Civilisten

Warum hat das bloß so lange gedauert? Endlich kann ich meine Kollegen mit Strategien schlagen, die ich in nächtelangen Solopartien ausgetüftelt habe. Bevorzugt in Szenarios – da geht's viel schneller zur Sache als im Endlosspiel.

Auch wenn Sie Civi 2 schon besitzen, sollten Sie bei der Goldversion unbedingt zugreifen. Allein die beiden spannenden Szenarios sind den Kauf wert. Für den Multiplayer-Modus sollten Sie allerdings Mitspieler mit viel Freizeit finden. Denn eine einzige Partie kann locker Tage dauern.

Multiplayer-Tips

So macht eine Mehrspieler-Partie am meisten Spaß: Wählen Sie die Optionen »doppelte Produktion«, »doppelte Geschwindigkeit der Bodeneinheiten«, »menschliche Startpositionen anzeigen« und »beschleunigter Start«. Nach einigen Runden sollten Sie klären, ob jeder Spieler in etwa gleiche Startbedingungen hat. Beginnt einer nämlich auf einem Kontinent voller Goldvorkommen, der andere aber auf einer mit aggressiven Feinden übersäten kleinen Insel, empfiehlt sich ein Neustart.

Civilization 2 Gold

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	30 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 6 (Netzwerk, Internet, Mail, an einem PC)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/33 8 MByte, 2fach CD	Pentium 90 16 MByte, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



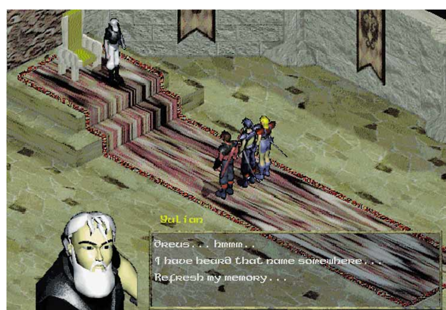
Endlich wird Civi 2 Mehrspieler-fähig.



Strategie im Rollenspielgewand

Droiyan

Mit Schwert, Magie und Blondine erobern Sie die Isometrie-Welt von Droiyan.



Seine Majestät erteilt Ihnen einen neuen Auftrag.

An manchen Tagen geht auch alles schief. Gerade waren Sie noch der strahlende Anführer einer Söldnertruppe, als plötzlich ein böser Magier erscheint und Ihre Mannen röstet. Nur Dreus und seine magiebegabte Geliebte überleben das Gemetzel. Diese beiden bilden den Grundstock für eine Heldentruppe, die sich im Strategiespiel Droiyan durch 29 Schlachten schlägt, um die Welt zu retten – etwas Rollenspiel-Flair inklusive.

Schwert und Feuerblitz

Zunächst noch allein mit Blondie wehren Sie sich auf isometrischen Schlachtfeldern Ihrer Haut. Als stolzer Schwertkämpfer bewegen Sie sich rundenweise über eine in Kästchen eingeteilte Karte. Gegner in Ihrer Reichweite greifen Sie entweder mit einer gewöhnlichen Schwertattacke an, oder Sie starten einen Spezialangriff. Dann ist Ihr Kämpe in der Lage, Feuerblitze aus seinem Schwert schießen zu lassen und damit gleich mehrere, hintereinanderstehende Feinde zu verletzen. Nachteil: Bei diesem Angriff verliert auch der Held ein paar Hitpoints.

Aus Erfahrung gut

Auch unsere Zauberin muß mit ihren Magiepunkten haushalten. Doch genauso wie die Lebensenergie frischt sich auch dieser Vorrat auf, wenn Sie Ihren Charakter eine Kampfrunde lang ausruhen lassen. Nach und nach steigen Ihre Kämpfer durch die gesammelten Erfahrungspunkte in höhere Level auf. Dabei erhalten sie jedesmal ein paar Zähler, die sie in die Verbesserung von Stärke, Intelligenz oder Magiebegabung investieren dürfen.



Mit Zaubersprüchen wie der Feuerwand erledigen Sie auch größere Monsterhorden.

Die Truppe wächst

Zwischen den Gefechten besuchen Sie im Diablo-Stil Ortschaften, wo Sie bei Händlern mit erbeutetem Gold neue Waffen, Rüstungen und Heilkräuter kaufen. In Gesprächen mit den Einwohnern wird die Geschichte weitergesponnen. Von Zeit zu Zeit lernen Sie neue Gefährten kennen, die sich Ihrer kleinen Streitmacht anschließen. Insgesamt vergrößert sich Ihre Truppe auf acht mutige Streiter. MIC

Mick Schnelle



Nett und unkompliziert

Als geradliniges Strategiespiel ohne viele Schnörkel zieht Droiyan seinen Reiz aus der Verquickung der Story mit den Kämpfen. Oft habe ich schon allein deshalb weitergespielt, weil ich wissen wollte, wie sich die Geschichte entwickelt. Dafür nehme ich auch die nur durchschnittliche Grafik in Kauf.

Nett finde ich die halbautomatische Steuerung, die den Mauszeiger wie von Geisterhand auf die sinnvollste Option führt. Die taktische Tiefe eines Incubation erreicht Droiyan zwar bei weitem nicht. Doch Finessen wie verletzte Gegner, die Erholungspausen einlegen, bevor sie erneut angreifen, machen die Kämpfe interessant.

Droiyan

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	CDV
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 62 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Unbeschwerte Taktik im Fantasy-Ambiente.

Cyber-Corporations im Clinch

Cyberstorm 2

Die fiesen Cybrids sind besiegt, jetzt zerfleischen sich die Menschen mit ihren Kampfrobotern gegenseitig.



Die vier Gebäude und acht Geschütze Ihrer Basis können Sie in fünf Stufen ausbauen.

Schon lange vor **Mech Commander** beschäftigten tonnenschwere Zweibeiner die PC-Taktiker: **Cyberstorm** glänzte mit spannenden Gefechten gegen erbarmunglose Cybrids. Jetzt ist Teil 2 mit dem Untertitel **Corporate Wars** da – und überrascht mit mieser Grafik und lächerlicher Echtzeit-Option.

Acht Todfeinde

Vor kurzem hat sich VW, zu Ungunsten von BMW, Rolls Royce unter den Nagel gerissen. Doch was sich für bayerische n-tv-Gucker wie eine griechische Tragödie ausnimmt, ist im Vergleich zur **Cyberstorm**-Zukunft geradezu idyllisch: Bei ähnlichen Konflikten droht dort dem Mitbewerber die physische Vernichtung. Acht Corporations, jede mit ihren Vor- und Nachteilen, streiten sich um Schürfrechte. Sie ziehen für eine davon als autarker Herc-Kommandant ins Feld.

Runde für Runde schrauben Sie neue Roboter zusammen, züchten Bioderm-Piloten, forschen, rüsten Ihre Basis auf und wählen eine Zufallsmission. Langweilige 08/15-Aufträge wie Patrouillen gibt's ebenso wie Aktionen gegen bestimmte Gegner. Ab und zu sollen Sie in Sondereinsätzen Artefakte finden oder einen durchgeknallten Bioderm stoppen. Bei Beförderungen winken Bonus-Hercs und Spezialpiloten. Eines aber fehlt trotz Ereignissen à la »Angriff auf unsere Basis droht« oder »Reparaturen zur Zeit unmöglich«: eine echte Story.

Echtzeitgraus

Neuerdings ziehen Sie auch mit Schwebegleitern und Panzern in die Schlacht. Die haben in bestimmten Terrains Vorteile, können jedoch weniger Waffen tragen als typische Hercs. Ihre bis zu zwölf Vehikel befehligen Sie entweder im Runden- oder Echtzeit-Modus. Letzterer ist aufgrund technischer und grafischer Schwächen aber so gut wie unspielbar. Die Gruppeneinteilung per Auswahlrechteck funktioniert zum Glück auch beim rundenweisen Ziehen, so daß Sie nicht jeden Herc einzeln bewegen müssen. Ansonsten können sich die Roboter wieder hinknien oder (umständlich) die Ausrichtung ändern. LA



In einem Wald stürzen sich gegnerische Schwebegleiter auf unsere Hercs.

Jörg Langer



Verschlimmbessert

Gratulation: Gekonnt wurden die wenigen Schwächen (Zufallsmissionen) des Vorgängers beibehalten, und dafür viele Stärken verwässert. Für Spielspaß sorgten in Cyberstorm 1 das Ausnutzen der Höhenstufen, die Schildenergie-Verteilung, das Erzsammeln, die Trefferchance-Anzeige. Raten Sie mal, wieviel davon die Designer unbeschnitten gelassen haben. Zu allem Überfluß ist die Präsentation trotz ausgiebigem Grafikrecycling schlechter als beim Vorgänger.

Dabei hätten die acht Konzerne zusammen mit Basisbau und Spezialmissionen durchaus motivationsfördernd wirken können. Doch wo der »Wir brauchen Echtzeit«-Wahn hinschlägt, wächst kein Spaß mehr. Noch nicht einmal die angestrebte Simplizität haben die Designer hingekriegt, wichtige Funktionen wie das Drehen der Hercs sind gut versteckt. Da aber die Marketing-Abteilung den Rundenmodus nicht gänzlich killen konnte, können geduldige Taktiker der antiquierten Verschrottungsorgie etwas Unterhaltung abgewinnen.

Cyberstorm 2

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Dynamix
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 DM	Festplatte:	ca. 40 bis 460 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 24 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



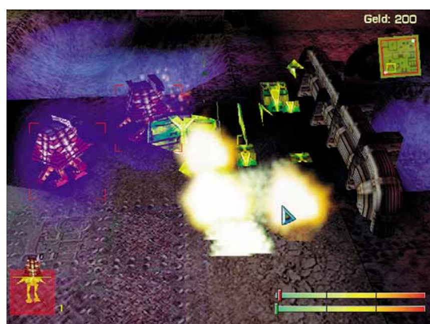
Lieblos zusammengelöteter Mech-Reigen.

Rumpeln durch Roboter-Schlachten

Robo Rumble

Voodoo-2-beschleunigt stapfen dicke Kampfroboter über die Schlachtfelder der Zukunft. Nur ein wahrer Echtzeit-Profi kann sie noch stoppen.

Neben Microprose läßt auch Topware diesen Monat die Mechs kräftig rumpeln. Anders als die original Battletech-Blechkumpanen stammen die Kampfmaschinen in Robo Rumble aus polnischer Produktion.



Explosionen bringen Licht auf das düstere Schlachtfeld.

Dreimal siegen

Damit sie an die Exklusivlieferverträge für die Erdstreitkräfte gelangen können, müssen sich zwei Rüstungskonzerne jeweils 15 Missionen lang bekämpfen, um dann den Schlußkampf gegen Aliens antreten zu dürfen. Kernpunkte auf den Echtzeit-Schlachtfeldern sind die Basen der beiden Parteien. Dort basteln Sie (mit einem knappen Budget ausgestattet) aus Fahrwerks- und Waffenmodulen neue Einheiten zusammen. Zusätzlich dürfen Sie diese Roboter mit Booster-Sets für stärkere Feuerkraft oder höhere Geschwindigkeit aufrüsten. Derart hochgezüchtet müssen Ihre Blechkämpen die feindliche Basis dreimal zerstören, bevor Sie die Schlacht gewonnen haben.

Effektives Recycling

Dummerweise segnen Ihre Einheiten, wenn sie sich in der Nähe des soeben zerstörten Hauptquartiers befinden, ebenfalls das Zeitliche. Doch die Kosten für verlorene Kampfmaschinen werden Ihnen unverzüglich gutgeschrieben, so daß Sie dieses Geld in neue Truppen investieren können. Manchmal finden Sie unterwegs Power-ups, welche die Effektivität der Bewaffnung oder die Stärke der Panzerung erhöhen.



Mit Pulskanonen halten Sie sich mehrere Gegner auf einmal vom Hals.

Voodoo-Power

Jeder Kampf spielt sich auf einer frei zoom- und drehbaren Karte ab, auf der Sie Ihre Streitkräfte per Mausklick durch die Gegend scheuchen. Allerdings ist es mit dem Gehorsam der Roboter nicht zum Besten bestellt. Auf engem Raum blockieren sie sich gegenseitig, oder sie verzetteln sich in unnötigen Scharmützeln. Davon betroffen sind auch die bis zu drei Mitspieler im Multiplayer-Betrieb. Besitzer von Voodoo-2-Karten wird freuen, daß der Bump-Mapping-Effekt ihres 3D-Beschleunigers vom Spiel unterstützt wird. MIC

Mick Schnelle



Knallharte Roboter-Schlachten

Herrjeh, zum xten Male scheitert mein Angriff an der Blödheit meiner Einheiten. Statt sich wie befohlen unbemerkt von hinten an die Basis heranzuarbeiten, eröffnet immer ein Roboter das Feuer und lockt so weit entfernte Gegner an. Das ist besonders dramatisch, da Robo Rumble bockeschwer ist und kaum Fehler erlaubt.

Tüftlern machen die Mechs dennoch Spaß. Die unterschiedlichen Waffentypen sind durchdacht und die Variationsmöglichkeiten der Roboter vielfältig. Ein paar sinnvolle Kommando-Optionen (Feuer einstellen, Wegpunkte vorgeben) hätten Robo Rumble aber gutgetan. Deshalb kann ich es nur hartgesottenen Profis empfehlen.

Robo Rumble

Genre:	Strategie	Hersteller:	Topware Interactive
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 30 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD Voodoo-2-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Knallharte Roboterschlachten für Profis.

Sport

Michael Galuschka



Auch im WM-Monat gab es einige Versuche, Fußball anständig auf den Monitor zu bannen. Schade, daß sie alle das Tor verfehlten. Eine Erwähnung wert ist höchstens **Golden Goal 98**. Statt einem dösigen Kommentator das Feld zu überlassen, läßt Take 2 hier witzigerweise die Spieler selbst sprechen – und zwar miteinander, nach dem Motto: »Gib mir den Ball!«.

In **Castrol Honda Superbike** kommen die hubraumstarken PS-Monster der Superbike-WM zum Zuge, denen demnächst auch noch die **Bleifuss**-Macher eine Simulation widmen wollen. Überhaupt scheinen die Hersteller das luftige Zweiradvergnügen für sich entdeckt zu haben: Mit **Grand Prix 500cc**, **Moto Racer 2** und **Motocross Madness** stehen drei weitere vielversprechende Programme dieser Art in den Startlöchern.



Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« [Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	-	90%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	1/98	89%
4	FIFA 98	Sportspiel	1/98	88%
5	Frankreich 98	Sportspiel	6/98	88%
6	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
7	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
8	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
9	Anstoß 2	Manager	10/97	83%
10	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
11	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
12	Need for Speed 2 SE	Rennspiel	12/97	81%
13	PGA Tour Pro	Sportspiel	-	81%
14	Formel 1 '97	Rennspiel	4/98	79%
15	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
16	Bleifuss Rally	Rennspiel	1/98	79%
17	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
18	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
19	Ultimate Race Pro	Rennspiel	2/98	77%
20	Touring Car Championship	Rennspiel	1/98	77%
21	Honda Castrol Superbike	Rennspiel	NEU	76%
22	Powerboat Racing	Rennspiel	3/98	76%
23	NBA Live 98	Sportspiel	1/98	76%
24	Monster Truck Madness 2	Rennspiel	6/98	76%
25	Moto Racer	Rennspiel	-	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

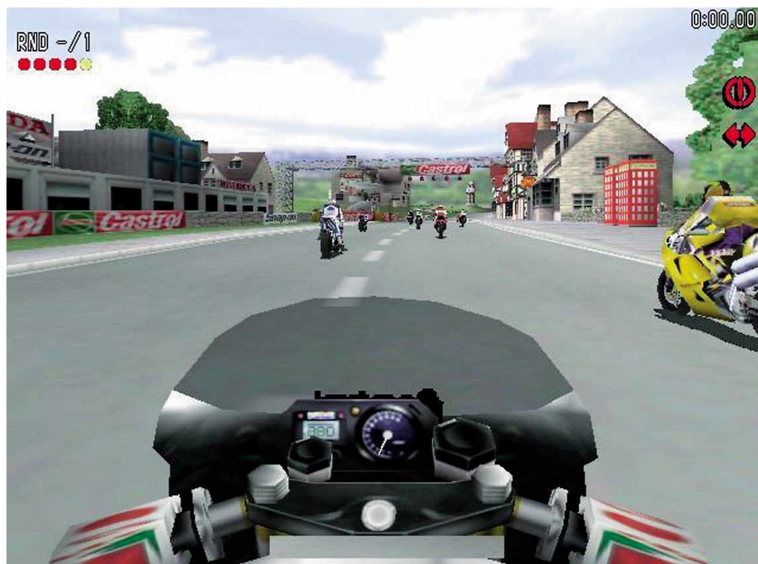
Inhalt

Tests

Weltreise auf zwei Rädern

Castrol Honda Superbike

Wer mit der Honda RC45 über die schönsten Straßen des Erdballs brettert, hat keine Zeit für Sightseeing.



In North Allerton geht's mit voll aufgedrehtem Gashebel durch die britische Provinz.



In der Wiederholung lassen Sie das Rennen noch mal Revue passieren.

Andi Neuenkirchen



Super, diese Bikes

Dank der einfachen Steuerung kann ich auch ohne Motorradführerschein kurz nach der Installation losrasen. Im verschlafenen North Allerton komme ich gleich vom Start gut weg. Die letzten Fahrer vor mir hole ich in einer recht harmlos wirkenden Kurve ein, die meine Gegner scheinbar überängstlich nehmen. Womit ich nicht gerechnet hatte: Gleich hinter der Kurve fällt die Straße steil ab, ich komme ins Schlingern und lege mich mit Karacho hin. Mein Leben verdanke ich dem Heuballen eines fürsorglichen Landwirts.

Weniger erbaulich als Grafik und Steuerung ist der Sound ausgefallen. Die Motorengeräusche überdonnern alles; Ereignisse wie Karambolagen laufen stumm ab. Sei's drum, schon allein die liebevolle Grafik ist eine Spritztour wert.

Die Honda RC45 ist der Stoff, aus dem die Träume jedes echten Bikers sind. Kein Wunder – hat diese Maschine doch die Superbike-Meisterschaft 1997 gewonnen. Bei einem Anschaffungspreis von rund 100.000 Mark dürfte es allerdings für die meisten von uns beim Träumen bleiben. Motorradfans, die sich die Nase lieber am Computerbildschirm als am Schaufenster des Honda-Händlers plattdrücken wollen, finden nun mit Castrol Honda Superbike eine digitale Ersatzbefriedigung.

Teststrecken für Sonntagsfahrer

Castrol Honda Superbike ist keine langatmige Simulation des Motorsports, sondern setzt auf schnell zugängliche Zweirad-Action. Sollten Sie sich der Weltmeisterschaft dennoch nicht auf Anhieb gewachsen fühlen, können Sie zunächst eine von neun internationalen Strecken zur gegnerfreien Trainingsfahrt oder zum Wochenendrennen wählen. Eine Lenkhilfe steht ebenso zur Verfügung wie Ein- und Aus-Schalter für etliche Schadensfälle. Die eigentliche Bedienung bleibt dabei stets simpel: Steuern, Beschleunigen und Bremsen sind schnell gelernt. Dennoch ist es ratsam, ausgiebig zu trainieren, bevor Sie sich ins Rennen stürzen: Die Computergegner wissen, was sie tun. Gegen menschliche Kontrahenten sind die Chancen weniger ungleich verteilt. Bis zu fünf Mitspieler fahren im Netzwerkmodus über frei auszuwählende Strecken.

Postkartenmotive in schönstem 3D

Die fürs Rennen erforderliche Konzentration wird Ihnen kaum genügend Zeit lassen, die wunderschönen 3D-Landschaften zu genießen. Schade, denn da gibt es wirklich etwas zu sehen. Auf der Insel Sukuh schälen sich Thai-Tempel und Palmen aus dem morgendlichen Nebel, in England brausen Sie an Dorfkirchen, abgestellten Treckern und dekorativen Heuballen vorbei. Rasen lohnt sich trotzdem: Wenn Sie schließlich den Meistertitel erringen, dürfen Sie als Belohnung die geheime Honda-Teststrecke in Montegi befahren. AN

Castrol Honda Superbike

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Interactive Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 70 MByte
Spieler:	Einer bis fünf (Netzwerk)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Grafisch abwechslungsreiches Fahrvergnügen.

Fußball-WM zum Selberspielen

Golden Goal 98

Sind Sie von Ihrer Lieblingsmannschaft immer enttäuscht? Golden Goal wird Ihnen beweisen, daß Toreschießen gar nicht so einfach ist.



Gegen Kliensingers Ballkünste hat die Abwehr von Costa Rica kein leichtes Spiel.

Alte Fußballweisheit: »Das Runde muß ins Eckige.« Klingt ja ganz einfach! Daß doch noch etwas mehr dahintersteckt, können jetzt auch PC-Besitzer erfahren.

Bolzen verboten

Bei Golden Goal 98 sollen Sie elf Kicker zum Sieg führen. Wahlweise messen Sie Ihre Kräfte im Freundschaftsspiel mit einer von 53 Mannschaften, oder Sie spielen im Turniermodus gleich noch mal die WM nach. Bis auf die deutsche Elf laufen alle Teams mit Originalnamen aufs Feld. Die Steuerung Ihrer Fußballer ist komplex; mit drei Paß- und Schußvarianten, Fouls, Turbo und Spielerwechsel sind bis zu acht Knöpfe eines Gamepads voll ausgelastet.

Die computergesteuerten Spieler verhalten sich bemerkenswert intelligent. Gegnerische Fußballer arbeiten sich mit schönen Pässen bis in Ihren Strafraum vor und decken bei Ballverlust vehement Ihre Männer. Gegen die dichte Abwehr hilft nur trickreiches Kombinationsspiel. Weite Direktschüsse aufs Tor fangen die automatischen Keeper sowieso mit traumwandlerischer Sicherheit aus der Luft. Statt ständigem Torregen erwartet Sie bei Golden Goal viel Mittelfeldarbeit.

Schreiende Spieler

Golden Goal verzichtet während des Spiels auf sprachliche Kommentare eines imaginären Moderators. Statt dessen rufen sich die Fußballer auf dem Feld kurze Anweisungen zu. So donnert Ihnen der Torwart ein ärgerliches »Weg mit dem Ding!« entgegen, wenn der Ball im eigenen Strafraum landet, und freistehende Spieler bieten sich lautstark an. Auch wenn Ihre Mannen nur über einen arg begrenzten Wortschatz verfügen – die kurzen Zurufe sind oft wertvolle Hilfen für das Paßspiel.

Schwachpunkt von Golden Goal ist die Spielgrafik. Die ungefilterten Texturen des Stadions sehen nicht sehr zeitgemäß aus. Die Animationen der grobschlächtigen Polygon-Spieler sind überzeugend, aber ruckelig. Von den fünf Kameraperspektiven bietet die frei über dem Feld schwebende TV-Kamera die beste Übersicht, so daß die Orientierung selten verlorengeht. CS



Die Menüs sind schlicht und zweckmäßig.

Christian Schmidt



Fast zu schwer

Wäre die Grafik nicht gar so trist, dann würde bei Golden Goal richtige Fußball-Atmosphäre aufkommen. Das Grölen der Fans und die hektischen Zurufe der Spieler, auf Wunsch sogar in der jeweiligen Landessprache, sorgen für Stimmung.

Leider haben es die Programmierer etwas zu gut mit der Gegner-KI gemeint. Meine mühsam erarbeiteten Torschüsse scheitern allzu oft am scheinbar unfehlbaren Torwart. Hartnäckige Fußballfans werden Golden Goal trotzdem mögen. Denn wer nach geschicktem Paßspiel den Ball endlich im Tor versenkt, verspürt eine umso größere Befriedigung.

Golden Goal 98

Genre:	Fußballspiel	Hersteller:	Take 2
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 65 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 24 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Ausreichend



Anspruchsvolles Gameplay, mäßige Grafik.

Großer Name, laues Spiel

Adidas Power Soccer 98

Gäbe es eine WM für PC-Fußballspiele – Adidas Power Soccer käme über die Vorrunde nicht hinaus.

Prominente Namen verkaufen sich gut. Das scheint vor allem bei Sportspielen eine Binsenweisheit zu sein. Nach Fernsehsendern und zahllosen Profis läßt diesmal Schlappenhersteller Adidas seine drei Streifen auf einer Spielepackung vermarkten. Und beweist so, daß Titel allein noch längst nicht für Qualität bürgen.

In der Weitweg-Perspektive verliert man schnell den Ball aus den Augen.

Christian Schmidt



Am Tor vorbei

Adidas Power Soccer kann in keiner Beziehung richtig überzeugen. Das Spielsystem ist unausgewogen und viel zu hektisch. So verzichte ich locker auf ausgefeilte Kombinationen, da einfallslose Alleingänge viel leichter zum Torschuß führen. Die schmucke Grafik verblaßt im Vergleich zu Fifa 98.

In Anbetracht dieser Mängel relativiert sich auch der »viele Stadien, viele Ligen«-Bonus sehr schnell. Wenn Sie das WM-Fieber am heimischen Monitor ausleben wollen, empfehlen wir Genreprimus Frankreich 98.

Viel Drumherum

Adidas Power Soccer beeindruckt mit einer Fülle von Optionen. Vom Ligamodus über Freundschaftsspiele bis hin zu neun verschiedenen Turnieren (natürlich inklusive Weltmeisterschaft) können sie aus etlichen Spielmodi wählen. Für ein Match picken Sie sich aus über 400 National- und Ligamannschaften Ihr Team heraus, das Sie in 33 Stadien einlaufen lassen können. Sowohl Stadiongrafik als auch Spieleranimationen sehen nett aus, erreichen jedoch nicht den Standard eines Fifa 98.

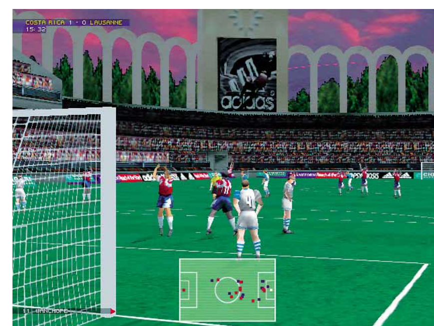
Zwar stehen nur vier Kameraperspektiven zur Auswahl, davon sind aber auch drei einigermaßen spieltauglich. Die Geräuschkulisse von den Fans fällt höchstens durch ihre Eintönigkeit auf. Auflockerung verspricht der Spielkommentar von Sportprofi Marcel Reif, der allerdings in unserer Testversion noch nicht enthalten war.

Hektik auf dem Fußballplatz

Erstmal im Spiel, haben Zauderer schnell das Nachsehen. Die Computerspieler kicken das Leder in solcher Windeseile über das Spielfeld, daß Ihnen kaum eine Chance zur Ballübernahme bleibt. Erst im Strafraum kommt es zu Massenaufläufen. Sowohl die eigenen Spieler als auch die Gegner verhalten sich ansonsten nicht sonderlich intelligent und lassen schon mal einige Sekunden verstreichen, bevor sie sich dem vorbeirollenden Ball zuwenden. Alleingänge ab der Mittellinie sind deshalb weitaus häufiger von Erfolg gekrönt, als das Ausnutzen des ungenauen Paßsystems. Dauerndes Ärgernis ist Ihr eigener Torwart, der viele Torschüsse nur abblockt; die meisten Gegentreffer kassieren Sie denn auch durch Nachschüsse im darauffolgenden Strafraum-Gerangel. CS



Brachiale Direktschüsse auf den Kasten sind oft von Erfolg gekrönt.



Nicht alle Stadien sind so detailliert dargestellt.

Adidas Power Soccer 98

Genre:	Fußballspiel	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 100 bis 600 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend



Viel (Options-) Lärm um Nichts.

DSF Fußball Manager 98

Mehr Optionen, weniger Spaß.

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Pos.	TH	MD	PS	TS	GS	KB	KD	SD	BK	FT	PF
1	Endries Back	OM R	19	49	81	66	83	62	73	76	89	100	0
2	Mocheil Belleck	DM Z	19	73	85	49	86	64	82	73	85	100	0
3	Hulgir Bellwenz	V	20	83	64	37	72	70	75	65	61	100	0
4	Endries Brihmi	DM	19	68	83	49	68	65	60	76	83	100	0
5	Thumes Frenck	M R	17	58	82	61	82	63	81	74	84	100	0
6	Jenus Hratke	V Z	16	83	58	35	85	74	84	65	65	100	0
7	Stifen Irtl	AS Z	16	35	69	85	85	64	76	70	73	100	0
8	Pevil Kake	MS	18	37	61	87	77	71	71	69	84	100	0
9	Moruslev Kedlic	MD Z	19	88	61	59	70	81	64	70	65	100	0
10	Pitir Kliischätzky	V R	18	79	57	32	82	71	76	58	63	100	0
11	Pitr Kuabe	T	87	36	38	19	71	34	61	44	36	100	0
12	Herry Kuch	V R	17	82	61	34	80	74	74	65	63	100	0
13	Ulef Merschell	MS	19	35	60	93	81	85	67	75	83	100	0
14	Schjönbirg Mocheil	MD L	16	88	63	62	83	69	76	67	65	100	0
15	Ujogwi Pescel Kerobi	M Z	18	54	77	57	81	61	78	70	79	100	0
16	Rudrogais Retonhu	OM	17	52	93	77	89	61	80	80	94	100	0
	Ersatzbank												
R	Mercu Rioch	AS Z	16	35	75	87	89	65	84	71	80	100	0
R	Thumes Roidl	AS L	19	36	69	84	88	62	84	76	75	100	0
R	Jürgin Roschi	MS	18	33	54	82	83	78	85	72	75	100	0
R	Exil Ruus	V R	18	88	60	36	81	74	73	61	66	100	0
R	Ulovir Schäfir	V L	19	89	60	36	76	80	78	59	64	100	0
R	Coroecu Sfurze	OM Z	17	52	86	75	83	63	78	84	87	100	0

Drucken · Wechsel · Spieler sort. · Aufzeichnung · Ansicht · Verletztenliste · Teambesprech. · Co-Trainer · Training · Letztes Spiel · Letztes Treffen · Spiel beginnen · Beenden

Ihr Spielerkader präsentiert sich in Form einer Zahlenwüste.

Der englische **Ultimate Soccer Manager** kommt in Deutschland mit DSF-Logo, aber trotzdem ohne DFB-Lizenz heraus. Dementsprechend erwarten Sie übel verunstaltete Namen, denen Sie auf Schritt und Tritt in zahllosen Tabellen und Statistiken begegnen. Als Trainer kümmern Sie sich um Mannschaft, Training sowie Aufstellung und entwerfen am Reißbrett sogar eigene Spielzüge. Zusätzlich können Sie als Manager die finanzielle Seite des Fußballgeschäfts übernehmen und von Werbeverträgen bis zum Bierpreis mit allerlei Zahlen jonglieren. CS

Christian Schmidt

Zäh wie Leder

Die 98er Version des Fußballmanagers hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum weiterentwickelt. Entscheidungen treffen Sie auf trockenen Listen und Diagrammen. Geradezu armselig ist die Spieldarstellung, die mit langweiligen Sprites und sinnlosen Sprachkommentaren weder Fußball-Feeling noch Spannung aufkommen läßt.

DSF Fußball Manager 98

Genre:	Fußball-Manager	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 60 MByte
Spieler:	Einer bis acht (an einem PC)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 75	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM, 2fach CD	24 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Zahlenlastiger Fußballmanager ohne Kick.

Simulationen

Michael Schnelle



Nach mehreren Namensänderungen ist es endlich soweit. Interplay erteilt **Conflict: Freespace** (das ursprünglich mal **Mahabarata** und danach **Descent: Freespace** hieß) endlich die offizielle Starterlaubnis. Knackig spannende Missionen ließen unseren Tester Peter Steinlechner das magere Drumherum fast vergessen.

Mit **Pro Pilot** tritt Sierra den Beweis an, daß man komplexe Simulationen auch Einsteigern schmackhaft machen kann. **Team Apache** schließlich läßt Sie neben viel Hubschrauber-Action auch die psychologische Seite des Krieges miterleben. Für Abwechslung ist also gesorgt, und so manche laue Sommernacht wird sicherlich vor dem Monitor statt im Garten verbracht..



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«

[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
2	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
3	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
4	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	NEU	85%
5	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
6	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
7	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
8	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
9	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
10	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
11	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
12	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
13	Hind	Flugsimulation	-	84%
14	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
15	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
16	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
17	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
18	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
19	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
20	US Navy Fighters '97	Flugsimulation	-	80%
21	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
22	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
23	Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	78%
24	Pro Pilot	Flugsimulation	NEU	78%
25	F-15	Flugsimulation	6/98	77%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele.

Inhalt

Tests

Galaktische Action

Conflict: Freespace

Der Neuzugang unter den Weltraum-Knallern schickt Sie in glänzend ausgetüftelte Einsätze, damit Sie einen interstellaren Krieg beenden.

Die unendlichen Weiten des Alls beherrscht scheinbar seit Urzeiten Origin mit dem kultigen Wing Commander. Die einzige auch kommerziell erfolgreiche Alternative waren bislang die LucasArts-Spiele aus der Star Wars-Galaxie, allen voran der Klassiker TIE Fighter. Ab und zu mal versucht zwar auch ein anderer Hersteller sein Glück, aber all die Renegades, Xenocracys oder Darklight Conflicts fallen meist schneller ins schwarze Loch der Vergessenheit als ein abgewrackter Ferengi-Frachter. Keiner dieser Titel konnte mehr als Achtungserfolge verbuchen.

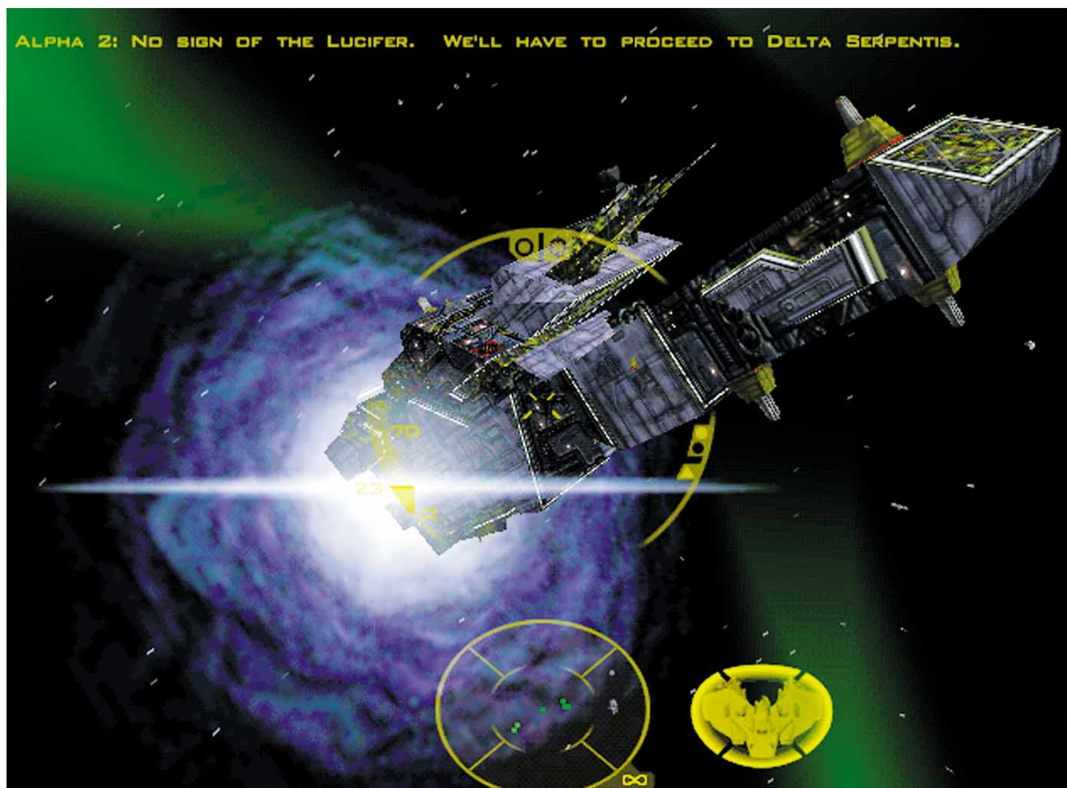
Da kam es überraschend, als vor etwa einem halben Jahr die Macher des 3D-Actionspiels Descent mit Conflict: Freespace ein eigenes Weltraumspiel ankündigten. Jetzt ist es fertig und will mit spannend inszenierten Missionen, perfektem Fluggefühl und einem aufwendigen Mehrspieler-Modus eigene Akzente in Sachen kosmische Kriegsführung setzen.

Facts

- 30 Solo-Missionen
- 20 Multiplayer-Einsätze
- 8 Raumschiffe
- 6 Geschütze
- 10 Raketentypen



Die Schiffe lassen sich frei anwählen.



Das mächtige Mutterschiff Galatea springt durch ein Wurmloch aus dem Subspace in das Kampfgetümmel.

Fremde Feinde

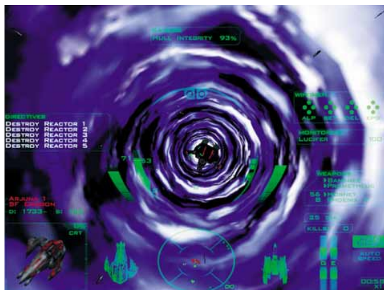
Wo Wing Commander für die aufwendigen Spielfilme mindestens ein echtes Hollywood-Sternchen im Angebot hat und LucasArts auf die Macht des hauseigenen Star Wars-Szenarios zurückgreifen kann, muß Freespace erst eine ganz neue Welt aufbauen. Seit 14 Jahren liegen sich Erden-Streitkräfte und die Armee der Vasudaner in den intergalaktischen Haaren. Keine Seite kann sich durchsetzen, bis aus dem Nichts eine dritte Partei auftaucht. Die fremden Shivaner reden nicht lange, sondern pusten alles in ihrer Reichweite aus dem Cockpit. Außerdem flitzen sie mit den besten Raumschiffen durchs Universum, haben die stärksten Schilde und die kräftigsten Laser. Erde und Vasuda zögern nicht lange, sondern verbünden sich nach ein paar Missionen gegen den gemeinsamen Gegner – aus Feinden werden Waffenbrüder.

Packende Kampfeinsätze

Die Designer setzen auf einen Mix aus flotter Action und Tiefgang. Reine Baller-Missionen sind die Ausnahme. Mal müssen Sie Frachter beschützen, mal gegnerische Zerstörer ausschalten oder durch ein Asteroidenfeld flitzen, um Ihrem Mutterschiff




Über einen Transporter ziehen kurz vor der Explosion funkelnde Lichtblitze.


Sie kämpfen auch im Subspace – was ungewöhnliche Folgen hat.

den Weg freizuräumen. Innerhalb der Einsätze passiert oft Überraschendes: Plötzlich schiebt sich ein Shivaner-Träger durch ein Wurmloch, Ihr Konvoi mit Lebensmitteln wird überfallen oder ein verlassenes Containerlager entpuppt sich als Hinterhalt. Über die Missionsziele informieren Sie textlastige Tafeln nebst Sprachausgabe.

Immer wieder verzweigt der Schlachtverlauf innerhalb einer Mission. Wenn Sie etwa ein gegnerisches Kriegsschiff nicht rechtzeitig aus dem Orbit schießen, ruft dessen Besatzung nach Hilfe, und Sie müssen weitere Wellen von Gegnern ausschalten. Das Programm bietet gestaffelte Einsätze mit Primär-, Sekundär- und Bonus-Missionszielen. Wenn Sie erstere nicht schaffen, ist der Auftrag gescheitert und Sie klettern – wahlweise mit ein paar Tips im Debriefing – erneut ins Cockpit. Die sekundären und Bonus-Anforderungen bestimmen eher nebensächliche Faktoren in späteren Einsätzen; beispielsweise kämpfen die anderen Terraner-Piloten im Erfolgsfall besser. Einen echten Missionsbaum wie das allererste **Wing Commander** kennt das Spiel nicht; bis zum Finale fliegt jeder Spieler fast die gleichen, knapp 30 Missionen. **Freespace** verzichtet komplett auf Video-Briefings sowie Start- oder Landesequenzen, jeder Auftrag startet direkt im Missionsgebiet.

Rumpelnde Kollegen

Durch das unendliche Schwarz fliegen Sie selten allein. Die meisten Einsätze stellen Ihnen bis zu drei andere Staffeln zur Seite. Jede besteht aus einem Quartett namenloser Piloten. Den Flügelmännern und -frauen können Sie Befehle wie »Greife mein Ziel an« oder »Gegnerische Waffen ausschalten« erteilen, außerdem rufen Sie per Funk ein Versorgungsschiff oder Verstärkung zu Hilfe.

Die Anweisungen werden sehr präzise ausgeführt. Soll etwa ein feindlicher Kreuzer nicht zerstört, sondern nur lahmgelegt werden, nehmen Ihre computergesteuerten Begleiter gezielt alle entscheidenden Systeme wie Lasertürme oder Triebwerke ins Fadenkreuz. Einziges Problem der künstlichen Intelligenz: Ihre Kollegen rumpeln gerne mal mit Ihnen zusammen und beschädigen so die Außenhüllen.

Auch die Aliens stellen sich am Steuerknüppel recht clever an. Haben Sie einen Shivan im Rücken, werden Sie das geschickt agierende Biest kaum wieder los. Wie wendig die Außerirdischen fliegen, hängt auch vom Beschädigungsgrad ihrer Schiffe ab. Ein unverletzter Gegner zieht fast gerade Bahnen. Je näher er dagegen vor dem finalen »Bumm!« steht, desto wendiger weicht er Ihren Schüssen aus. Insgesamt liegt die Gegner-KI etwas höher als in **Wing Commander Prophecy**.

Peter Steinlechner



Perfekte Missionen

Fans von Weltallspielen lassen schon mal die Triebwerke heißlaufen, Freespace setzt mit Bravour ein paar neue Standards. Mich überzeugt vor allem das Missionsdesign. Ich muß nicht nur ballern, sondern ständig blitzgeschwind auf neue Situationen reagieren. Trotzdem sind die Einsätze nicht so kompliziert, daß ich den Zu- oder Abgang jedes Schiffs erst in Testläufen auswendig lernen müßte. Daß viele Details bei der Konkurrenz abgeguckt sind, stört mich nicht die Bohne. Schließlich gibt's auch genügend Neuerungen. Etwa das tolle Flugverhalten. Oder die Idee, den Status eines schutzbedürftigen Schiffs immer in einem Extra-Fenster anzuzeigen. Oder daß ich erkenne, wie viele Flügelmänner sich schon um einen Gegner kümmern.

Laue Lichteffekte

Ohne Spielfilm drumherum kann ich leben, das Atmosphäre-Manko hält sich in Grenzen. Grafisch haut Freespace mich aber nicht aus dem Pilotensitz. Neben den öden Lichteffekten stören mich die tristen Schiffe. Insbesondere die Kreuzer könnten detailliertere Texturen vertragen. Daß Freespace trotzdem auf meiner persönlichen Bestenliste das Weltall-Schlachtschiff Wing Commander abhängt, liegt an der spielerischen Klasse.

Gewaltige Explosionen

Statt knallbunter Explosionen gibt's im Spiel sehr natürlich


Die mächtige Harbinger-Rakete explodiert mit einem gewaltigen Energieball.

Jörg Langer



Der letzte Schliff fehlt

Ich kann Peter nicht zustimmen: Die fehlende Atmosphäre macht für mich einigen Spielspaß kaputt. Zwischen den Missionen gibt's nur Textbriefings, aber keine Galaxiekarten, Hyperjumps oder gar Filmschnipsel. Dadurch weiß ich weder, wo ich mich gerade im All befinde, noch wachsen mir die anonymen Flügelpiloten ans Herz, noch fiebere ich dem nächsten Einsatz entgegen.

Gefühl super, Optik naja

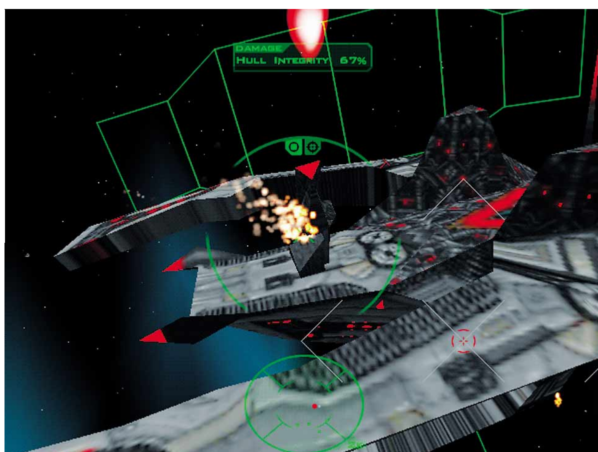
Eines muß ich den Designern aber lassen: Ganz ohne Forcefeedback-Stuhl oder Rütteljoystick haben sie das Fluggefühl gut hingekriegt. Wenn man die 995 Tastaturkommandos erstmal auswendig kennt, erweist sich die Steuerung als praktische Melange aus bekannten Standards, plus diversen Komfortfunktionen, etwa die dynamische Geschwindigkeitsanpassung.

Die Missionen hat Peter ja schon zur Genüge gelobt. Doch leider merkt man von den Verzweigungen – allen Ankündigungen zum Trotz – in Folgeeinsätzen nur sehr wenig. Nicht die Handlung verändert sich, sondern nur Missionsdetails. Freespace ist eine echte Alternative – doch für mich bleibt das effektgewaltige Prophecy vorn.

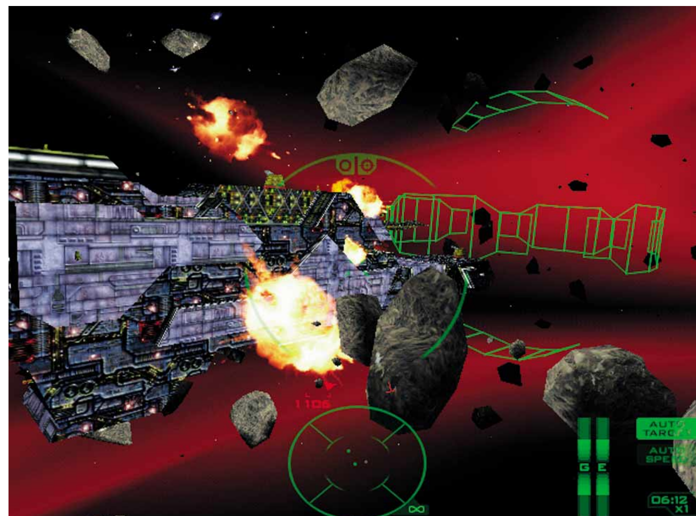
wirkende, teilweise beeindruckend große Feuerbälle. Triebwerke und Schutzschilde glühen leider auch in der 3D-beschleunigten Version in schlichtem Weiß. Dafür leckt nach Treffern ziemlich genau aus dem »tatsächlichen« Einschußloch brennender Treibstoff, der sogar je nach Beschleunigung unterschiedlich stark nachzieht. Anders als bei vielen Konkurrenzprogrammen hängt in Freespace keine Bitmap-Grafik mit aufgemalten Sternen oder Galaxie-Nebeln im Hintergrund. Letztere haben die Entwickler als rote, blaue oder violette Riesen-Polygone eingebaut – mit sehr mäßigem Erfolg. Komplett geren-dert sind die spärlichen Zwischensequenzen.

Schiffe frei konfigurierbar

Die schurkischen Shivaner zerlegen Sie mit einer Auswahl von acht unterschiedlichen Raumschiffen. Die Palette reicht vom leichten und schnellen Ulysses-Jäger bis zum schwer gepanzerten, aber langsamen Bomber Ursa. Vor Einsatzbeginn wählen Sie sowohl Schiff als auch Bewaffnung, jedoch ist das Arsenal erst kurz vor Schluß vollständig. Die Cockpits der flotten Flitzer zeigen deutlich mehr Infos als andere Programme — was allerdings auch verwirrend wirken kann. Spezielle Anzeigen informieren über den Status Ihres Hauptschiffs und der Verbündeten. Sie erhalten detaillierte Angaben zum Zustand des aktiven Ziels, darunter nicht nur Schildstärke und Entfernung, sondern auch, wie viele Kollegen sich bereits um den jeweiligen Gegner kümmern.



Auf der Oberfläche von gegnerischen Trägern schalten Sie die Lasertürme aus.



Der Galatea müssen Sie bis zum Jumppoint die Asteroiden aus dem Weg räumen.



Die Standard-Raumjäger der Shivans sind flott, aber nicht besonders kräftig.

Im Dutzend durchs All

Bis zu zwölf Teilnehmer liefern sich heiße Schlachten im Mehrspieler-Modus. Freespace läuft sowohl im lokalen Netz über IPX als auch im Internet per TCP/IP. Der Hersteller richtet unter dem Namen Parallax Online eigene, kostenlose Server nach dem Vorbild von Blizzards Battlenet ein. Auf den beiden CDs finden Sie 20 eher actionlastige Multiplayer-Missionen, dazu gibt's zwei kurze Kampagnen für mehrere Teilnehmer. Wer eigene Aufträge basteln möchte, kann das mit dem mitgelieferten Missions-Editor tun, der allerdings einiges an Einarbeitung erfordert. PS

Conflict: Freespace

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 240 oder 400 MByte

Spieler: Einer bis zwölf (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut



All-Action mit Präsentationsschwächen.

Kosmische Kriege im Direktvergleich

Weltraum-Spektakel

Die drei zur Zeit besten Weltraumspiele treten gegeneinander an: Wer hat in den wichtigsten Bereichen die galaktische Nase vorn?

Wing Commander Prophecy	Conflict: Freespace	XvT: Balance of Power
Grafik: Schöner als mit Prophecy können Sie nicht durchs Universum brettern - von den gewaltigen Explosionen über die Lichteffekte bis zu den detaillierten Raumkreuzern stimmt alles, auch auf großen Schiffen sind viele Einzelheiten zu erkennen.	Grafik: Optisch hinterläßt Freespace einen gemischten Eindruck. Das Programm kennt keine echten farbigen Lichteffekte, und große Raumschiffe bieten nur wenige Details. Besonderheiten wie die riesigen Wurmlöcher entschädigen zumindest etwas.	Grafik: Sternenkrieger fliegen durch ein technisch veraltetes Universum. Besondere Effekte fehlen vollständig, selbst riesige Sternenzerstörer bieten kaum interessante Details. Die Explosionen wirken auch mit 3D-Karten nicht mehr zeitgemäß.
Missionen: Das actionlastigste Programm im Vergleichsfeld. Meist müssen Sie alle Gegner in Reichweite erledigen. Strategisches Vorgehen oder der gezielte Einsatz bestimmter Waffen sind in den rund 36 Missionen der Kampagne nur selten gefragt.	Missionen: Die etwa 30 Aufträge bieten eine gute Mischung aus Action und Komplexität. Timing ist wichtig, aber Freespace reagiert deutlich flexibler als XvT. Der Stil der Einsatzbesprechungen wurden fast unverändert von LucasArts übernommen.	Missionen: Manche der komplexen Missionen sind nicht auf Anhieb zu schaffen, stellenweise müssen Gegner exakt zum richtigen Zeitpunkt abgefangen werden. XvT bietet wie Freespace gestaffelte Missionsziele, nur die primären müssen erfüllt werden.
Bedienung: Die Steuerung ist übersichtlich und einfach gehalten, das Fluggefühl überzeugt. Die Cockpit-Anzeigen übermitteln alle wichtigen Infos, ohne zu sehr ins Detail zu gehen. Prophecy fliegt sich einfach, trotzdem fühlt man sich tatsächlich wie im Weltall.	Bedienung: Freespace bietet sehr viele Optionen. Die (abschaltbaren) Instrumente verwirren auf den ersten Blick. Einsteiger absolvieren gut designte Trainings-Einsätze. Das Fluggefühl wirkt perfekt, je nach Geschwindigkeit reagieren die Schiffe anders.	Bedienung: Die Steuerung ist sehr komplex. Die Anzeigen sind eher schlicht gehalten, bringen aber alle wichtigen Angaben auf den Bildschirm. XvT fliegt sich ein wenig künstlicher als die beiden Konkurrenten, aber insgesamt kommt das Weltall-Feeling rüber.
Multiplayer: Prophecy hat keinen Mehrspieler-Modus. Ursprünglich geplant, dann auf eine Missions-CD verschoben, ist das Vorhaben mittlerweile gestorben. Die Solo-Kampagne bietet dafür die spannendste Story.	Multiplayer: Im Mehrspieler-Modus werden bis zu 12 Teilnehmer im lokalen Netz oder im Internet unterstützt. Es gibt 20 spezielle, actionorientierte Missionen sowie zwei kurze Multiplayer-Kampagnen.	Multiplayer: Neben sehr komplexen Multiplayer-Missionen für Netzwerk und Internet-Sessions bietet XvT auch reine Baller-Einsätze wie Deathmatch oder Capture-the-flag für bis zu acht Piloten. PS
GameStar-Wertung: 86%	GameStar-Wertung: 85%	GameStar-Wertung: 85%

Sechs Freunde sollt ihr sein

Team Apache

Haben auch abgebrühte Piloten ein Gefühlsleben? Stürzen Sie sich in Team Apache mit dem »Gunship« und seiner sensiblen Crew in den Krieg.

Die Designer der meisten Flugsimulationen peilen für ihr Programm zwar Realismus bis zur letzten Schraube an, vernachlässigen dabei aber sträflich den menschlichen Aspekt. Das soll jetzt anders werden. In Team Apache müssen Sie sich als Kommandeur eines Fliegerhorstes auch um die Moral Ihrer Piloten kümmern.

Keine Macht den Drogen

Der erste Feldzug führt Ihr Team nach Kolumbien, wo Sie finstere Drogenbarone und deren Schergen bekämpfen. Sechs Apache-Kampfhubschrauber in der Variante A stehen unter Ihrem Kommando, jeder besetzt mit einem Piloten und einem Waffenoffizier. Diese zwölf Antidrogenkämpfer rekrutieren Sie aus einem Pool Freiwilliger, deren Vorzüge und Schwächen in ausführlichen Dossiers erläutert werden. An Erfahrung gewinnen Ihre Leute übrigens nicht. Dann durchforsten Sie die Tageszeitung nach dem Stand der Kampagne, basteln neue Flugformationen oder weisen Mechanikern Wartungsaufgaben zu.

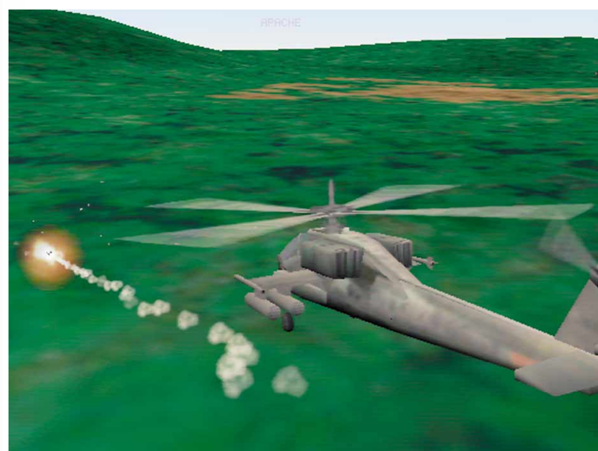

Selbst bei Schnee müssen Sie den eigenen Flughafen verteidigen.

Gemeinsam stark

Wenn Sie die Zeitbeschleunigung aktivieren, steht bald die erste Mission auf dem Dienstplan. Vor dem Start legen Sie fest, mit wievielen Hubschraubern Sie loslegen wollen und wer mit wem zusammen fliegt. Nachdem Sie sich mit dem Briefing vertraut gemacht haben, schlüpfen Sie in die Rolle eines Ihrer Untergebenen. Mit dem Rest des Teams machen Sie sich daran, den Auftrag zu erfüllen. Dabei stellen Sie Geleitschutz für Transporthubschrauber, heben eingegrabene SAM-Stellungen aus oder verteidigen die eigene Basis gegen heranrückende Truppen.

Durch Wind und Wetter

Der erste Eindruck, den Sie von der Landschaft und den Objekten erhalten: Alles sieht zwar sehr schön aus, aber kaum etwas bewegt sich. Die 3Dfx-geglätteten Texturen verleihen dem leicht hügeligen Gelände einen plastischen Look, ganze Städte lockern die Landschaft auf. Doch Objekte wie Panzer, Jeeps oder Soldaten sind nur spärlich animiert und wirken wie aus Klötzchen geschnitzt. Außerdem hat die Landschaft in der Außenansicht etwas »Seegang« und bewegt sich stets leicht auf und ab. Dafür sind Wind und Wetter gut in Szene gesetzt. Regentropfen klatschen an die Scheibe, Blitze zucken effektvoll über den Bildschirm, Schneetreiben behindert die Sicht.


Die Infanterieeinheit hatte unserer Rakete nichts entgegenzusetzen.

Mick Schnelle



Action mit jeder Menge Teamgeist

Team Apache ist der erste Flugsimulator mit Kommödienambiente. Die deutschen Stimmen erinnern teilweise eher an eine Komikertruppe als an Kampfpiloten...

Ansonsten erwartet Sie ein Wechselbad aus mit Gegnern vollgepackten, spannenden Actioneinsätzen und öden Standard-Missionen, die kaum Feinde vor den Rotor bringen. Der Seelentrost-Part wirkt sich zwar spielerisch nur wenig aus, verbindet aber mit den digitalen Wingmen. Daraus ziehen vor allem die Rettungsmissionen ihren Reiz. Das Flugmodell des Apachen ist ganz ordentlich simuliert, kann mit der Komplexität eines Longbow 2 aber nicht mithalten. Am wohlsten werden sich fortgeschrittene Piloten fühlen, die den Comanche-Gold-Schuhen flugtechnisch gerade entwachsen sind.

Echtes Teamwork

Obwohl Ihre persönliche Flugleistung den Ausgang der Missionen am stärksten beeinflußt, sind Ihre in maximal drei Zweiergruppen eingeteilten Wingmen eine komfortable Schützenhilfe. Auf Befehl halten sie selbständig nach Gegnern Ausschau, greifen diese an oder starten den kollektiven Rückzug. Über Funk halten Ihre Gefolgsleute Sie dabei ständig auf dem laufenden. Sind alle Wegpunkte abgeklappert und die missionsrelevanten Ziele erledigt, erspart Ihnen ein Druck auf die Escape-Taste den Heimflug nebst Landemanöver.

Rettung naht

Sofern Sie sich und Ihre Mannen nicht im Optionsmenü unzerstörbar gemacht haben, werden Sie im Laufe des Feldzuges sicherlich den einen oder anderen Hubschrauber verlieren. In diesem Fall ist der Helikopter zwar futsch, die Crew können Sie aber in Zusammenarbeit mit einem Bergungskopter aus dem Absturzgebiet retten. Damit stehen die Bruchpiloten für spätere Missionen wieder zur Verfügung. Ansonsten müssen Sie Ersatz anfordern, der zwölf Stunden benötigt, bis er einsatzbereit ist.

Eis oder Streicheleinheiten

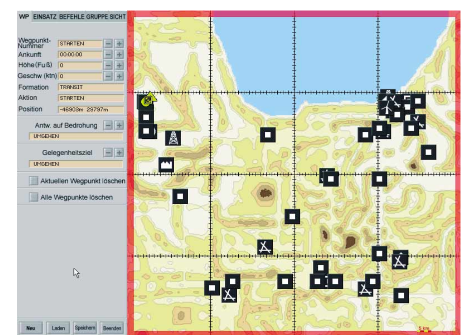
Schon nach wenigen Missionen beginnt sich Streß unter Ihren Staffelmitgliedern breitzumachen. Dem einen wird vor jedem Flug schlecht, der andere beklagt sich lautstark über die Sinnlosigkeit des Krieges. Dann ist es an der Zeit, den Heulsusen entweder verständnisvoll ins Gewissen zu reden oder ihnen kräftig den Marsch zu blasen. Vorher absehbar ist der Erfolg nicht, aber mit Glück reißen sich die Weicheier beim nächsten Einsatz wieder zusammen. Zur Not hebt eine Runde Eiscreme kurzfristig die Moral der Truppe. Ein Blick auf die Abschußliste zeigt Ihnen jederzeit, ob Ihre Teams in Form sind oder nicht.



Aus weiter Ferne nehmen wir eine mit Drogen vollgepackte Cessna unter Beschuß.



Der Blackhawk setzt gerade befreundete Bodentruppen ab.



Mit dem Editor basteln Sie eigene Missionen.

Von Kolumbien nach Lettland

Früher oder später geht jeder Krieg einmal zu Ende. Doch nach dem Kolumbien-Abenteuer erwartet Sie gleich der nächste Krisenherd; das von Rußland bedrohte Lettland. Ohne Kampagnenrahmen können Sie sich für zwischendurch Instant-Einsätze in beiden Fluggebieten aussuchen, wobei Sie die gewünschten Wetterbedingungen und die Zahl der Mitflieger frei konfigurieren. Ganz individuell lassen sich Ihre Einsätze mit dem Missionsbaukasten gestalten. Davon profitieren auch bis zu fünf Piloten im kooperativen Multiplayer-Modus. Im Deathmatch erhöht sich die Zahl sogar auf sieben Konkurrenten. MIC

Team Apache

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Mindscape
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 220 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Action-Simulation mit Crew-Management.

Über den Wolken

Pro Pilot

Bislang beherrscht der legendäre MS Flight Simulator die zivile PC-Luftfahrt. Doch Sierras Pro Pilot rüttelt vehement an Microsofts Vormachtstellung.



Miss Liberty darf selbstverständlich in keiner zivilen Flugsimulation fehlen.

Bereits im letzten Herbst wollte Sierra mit dem Pro Pilot das Genre der zivilen Flugsimulationen attraktiver und einsteigerfreundlicher gestalten. Die erste US-Verkaufsversion wimmelte jedoch von Bugs. Für Deutschland entschied man sich deshalb, den Release bis zum Erscheinen einer verbesserten Fassung zu verschieben. Jetzt kommt der Pro Pilot voll lokalisiert nach Deutschland. Als Bonbon für die Verspätung enthält die germanisierte Fassung neben dem USA-Szenario auch gleich die nagelneue Europa-Szenerie.

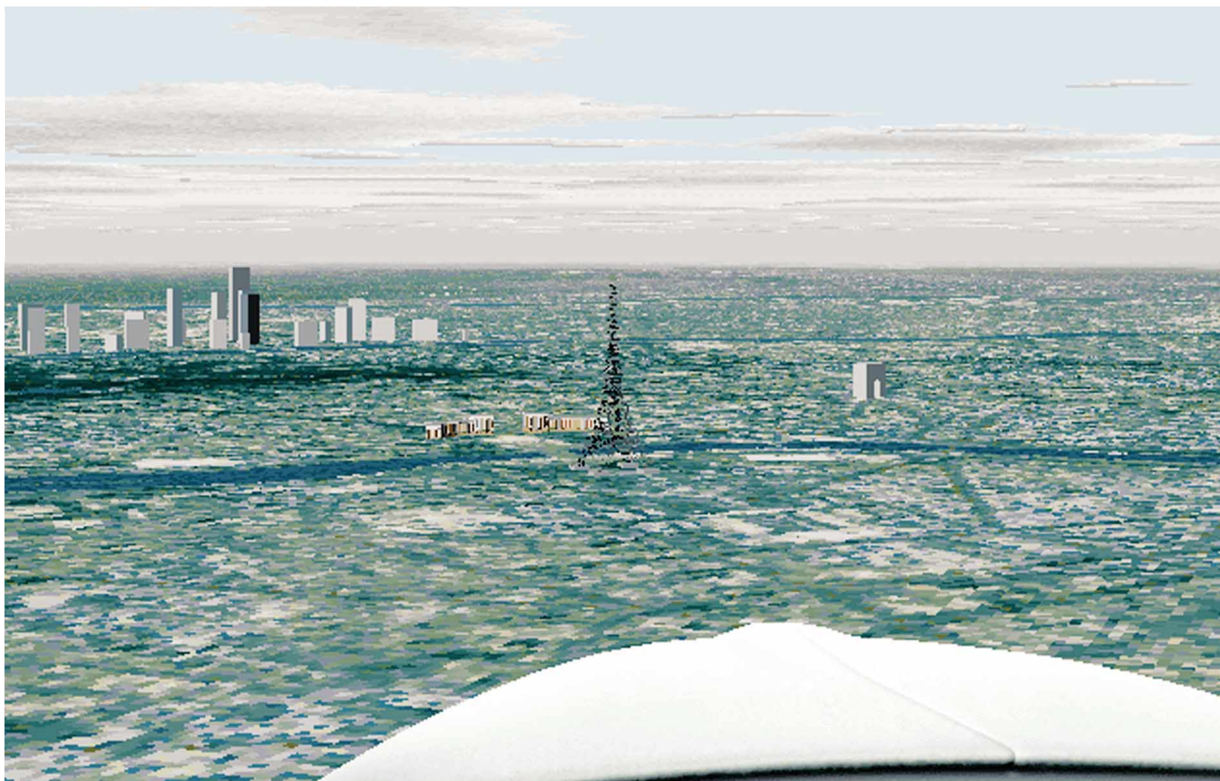
Flugzeuge im Sixpack

Auf dem Rollfeld erwarten Sie fünf unterschiedliche Flugzeuge. Die Cessna Skyhawk 172 ist ein gutmütiger Trainingsflieger, während den Citation Jet 525 nur geübte Piloten meistern werden. Vom Anspruch her dazwischen liegen die drei Beechcrafts Bonanza V35, Baron B58 und King Air B200. Während Sie über diese Mühlen alles Wissenswerte im Handbuch nachlesen können, wird eine brandneue Version der Skyhawk als undokumentierter »Geheimflieger« mitgeliefert. Hintergrund: Die Maschine kam erst nach Beendigung der Arbeiten am amerikanischen Pro Pilot auf den Markt.

Hilfe vom Copiloten

Damit Einsteiger vor dem drohenden Instrumenten-Overkill im Cockpit nicht schreiend das Weite suchen, werden die wichtigsten Anzeigen sehr anschaulich in mehreren Videos erläutert. Bleiben Ihnen dann immer noch Sinn und Zweck einiger Instrumente verborgen, aktiviert ein Rechtsklick die umfangreiche Online-Hilfe.

Außerdem nimmt Ihnen ein virtueller Copilot lästige Aufgaben wie die Kommunikation mit dem Tower und die Handhabung der Navigationshilfen auf Wunsch ab.



Paris mit dem Eiffelturm und der Seine wirkt trotz Pixelklötzen beeindruckend.

Mick Schnelle



Realistisch und User-freundlich

Na endlich hat mal jemand erkannt, daß man größere Käuferschichten für zivile Flugsimulationen nur begeistern kann, wenn der Komfort stimmt. Die Einführungsvideos sind lehrreich, das interaktive Cockpit ist Spitze und der vollautomatische Copilot eine Wucht.

Leider haben die Entwickler vergessen, daß auch das Auge mitfliegt. 3D-Beschleunigung ist heute obligatorisch, die Zeiten von Klötzchenbauten auf Pixelgrund sollten längst vorbei sein. Und so schön die eingebaute Navigationshilfe auch sein mag, eine richtige Jeppesen-Karte aus Papier ersetzt sie nicht.

Mehr Flugplätze in Europa

Dennoch gefällt mir der Pro Pilot, durch seine Einsteigerfreundlichkeit ohne Realismuseinbußen, besser als der Flight Simulator 98. Außerdem ist die Zahl der Flughäfen in Deutschland und Europa um ein zigfaches größer als beim Altmeister. Allerdings hat Microsoft der Konkurrenz noch das bessere Angebot an Scenery Disks und Tools voraus. Doch das könnte sich ändern, wenn freien Entwicklerteams der Sourcecode zugänglich gemacht wird.

Sie müssen nur Start- und Zielflughafen aus einer Liste aussuchen, und ihr Mitflieger erstellt Ihnen automatisch einen Flugplan. Den können Sie auf Wunsch modifizieren, ausdrucken und während des Fluges zur Kontrolle neben den Rechner legen.



Einführungsvideos erläutern Ihnen die wichtigsten Instrumente und Flugmanöver.

Fliegen leichtgemacht

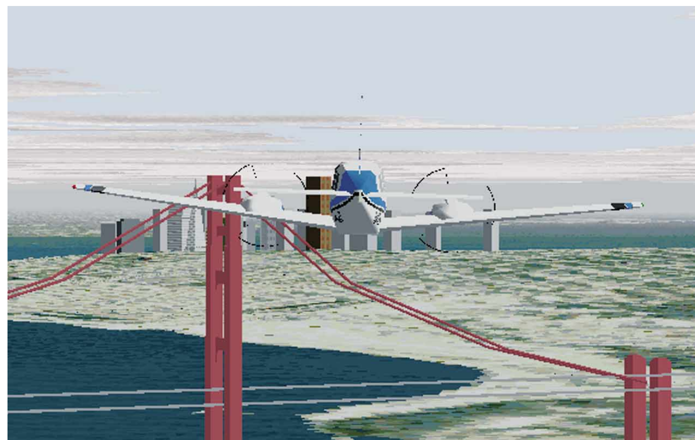
Doch soviel Mühe brauchen Sie sich eigentlich gar nicht zu machen. Denn Ihr digitaler Mitflieger teilt Ihnen alle notwendigen Geschwindigkeits- und Kurskorrekturen mit. So brauchen Sie sich für den Anfang nur auf das Fliegen an sich zu konzentrieren. Auch bei der Steuerung macht Ihnen Pro Pilot das Leben leicht. Zwar können Sie ganz konventionell alle Einstellungen per Tastatur vornehmen, doch im voll interaktiven Cockpit reicht auch ein Klick mit der Maus auf den betreffenden Schalter. Eine jederzeit aufrufbare Checkliste verschafft Ihnen dabei einen Überblick, welche Knöpfe Sie zum Starten oder Landen bedienen müssen.

Selbst ist der Flieger

Bei aller Einsteigerfreundlichkeit kommen auch alte Hasen nicht zu kurz. Wer Realismus pur liebt, kann vom Treibstoffgemisch bis zur Sitzheizung alles manuell regeln. Spätestens, wenn Sie nicht nur die gesamte Steuerung, sondern auch noch die Kommunikation und die Navigation übernehmen, haben Sie alle Hände voll zu tun. Hobbyflieger werden dabei vor allem das in jedem Flugzeug vorhandene GPS-System zu schätzen wissen. Mit seiner Hilfe können Sie bis auf 100 Meter genau Ihre aktuelle Position bestimmen.

Pixel ohne Filter

Ein Schwachpunkt ist die magere Grafik. Die ganze Welt besteht wie beim MS Flight Simulator aus Pixeltexturen, in die jeweils ein paar markante Gebäude als rechteckige Klötze eingeklebt sind. Zwar ist die Gebäudezahl etwas höher als im Konkurrenzflieger, den Eindruck, echte Städte vor sich zu haben, erzeugt die 3D-Optik aber auch im Pro Pilot nur selten. Beschleunigerkarten werden zudem nicht unterstützt. Besser sieht es beim Sound aus. Alle Funksprüche hören Sie wahlweise in nuscheligem Englisch oder glasklarem Deutsch. Die Übersetzung ist weitgehend gelungen, allerdings hätte man den Tower nicht unbedingt zum »Turm« eindeutschen müssen. MIC



Die Golden Gate Bridge muß leider weiterhin ohne Fahrbahn auskommen.



Keine Angst, die vielen Instrumente beherrschen Sie schnell.

Pro Pilot

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 50 bis 300 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 24fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 32fach CD	Pentium II 333 32 MByte RAM, 32fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Einsteigerfreundlich, grafisch von gestern.

Adventures

Martin Deppe



Das Mega-Rollenspiel **Final Fantasy 7** feierte auf der Playstation bereits Riesenerfolge, jetzt will es mit seiner epischen Story, furiosen Kämpfen und einem intelligenten Magiesystem den PC erobern. Lange Zwischensequenzen mit Rückblenden und Traumszenen gehen in die eigentliche Spielgrafik über, auf Story und Charaktere wird großer Wert gelegt.

PC-Spieler müssen jedoch umdenken: Die ernste Story versteckt sich hinter kindlich wirkender Japano-Grafik; Speichern ist nur an bestimmten Stellen möglich, statt Sprachausgabe gibt's nur simple Textfenster. Ich bin gespannt, ob das trotzdem ungemein fesselnde Werk auch PC-Spieler in großen Scharen in seinen Bann ziehen wird – in unserer Redaktion ist ihm das schon gelungen.



Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.« [Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Diablo	Rollenspiel	–	88%
4	Final Fantasy 7	Rollenspiel	NEU	87%
5	Floyd	Adventure	12/97	86%
6	Fallout (deutsch)	Rollenspiel	5/98	85%
7	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
8	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
9	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
10	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	5/98	82%
11	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
12	Toonstruck	Adventure	–	81%
13	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
14	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
15	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
16	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
17	Leisure Suit Larry 7	Adventure	–	78%
18	Zork: Großinquisitor	Adventure	12/97	77%
19	Space Bar	Adventure	10/97	76%
20	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
21	Oddworld	Action-Adventure	1/98	75%
22	Last Express	Adventure	–	75%
23	Atlantis	Adventure	–	74%
24	Might and Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
25	Sanitarium	Adventure	NEU	73%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Japanisches Mega-Rollenspiel erobert den PC

Final Fantasy 7



Epische Story, prachtvolle Schauplätze, durchdachtes Magiesystem und packende Kämpfe verbinden sich zu einem Fest für Rollenspieler.

Die fantastischen Welten japanischer Konsolen-Rollenspiele erschließen sich PC-Fans nur selten: Anime-Stil und A-Team-Ambiente verschrecken trotz Tiefgang und Langzeit-Spielspaß erwachsene Spieler. Das aber könnte sich nun auf einen Schlag ändern, denn das auf der Sony Playstation höchst erfolgreiche Final Fantasy 7 betritt nach langer Konvertierungsarbeit endlich das Reich der Tastatur- und Monitor-Computer.

Facts

- 4 Kontinente
- 20 Städte
- 82 Magiesubstanzen
- 10 Hauptcharaktere
- 4 CD-ROMs

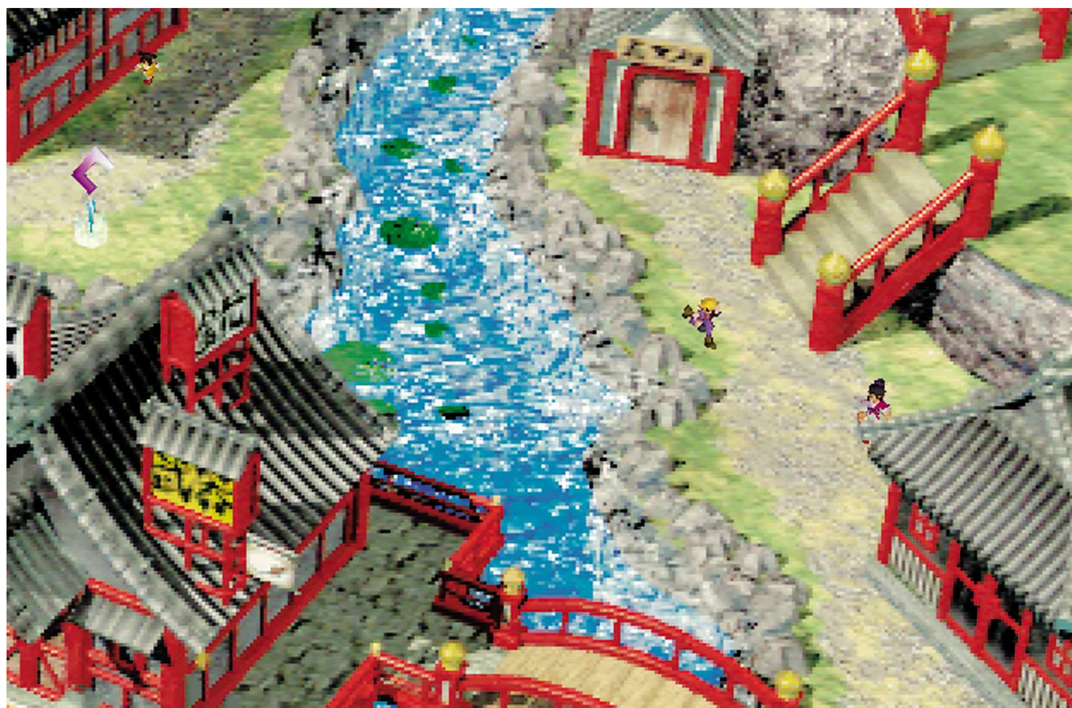
Action von der ersten Minute an

Das fantastische Intro schaltet von einem einfahrenden Zug nahtlos auf die Spielgrafik um. Von der Lok hopsen plumpe Polygongestalten, deren Hände wie quaderförmige Hufe wirken. Ob dieser eigenartige Stil nun gewollt ist oder von der mangelnden Fähigkeiten der Sony Playstation herrührt: Nach kurzer Zeit hat man sich daran gewöhnt. Und welche Spielfigur stört es schon, daß sie aus viel zu wenigen Polygonen aufgebaut ist, wenn sie der mutigen Rebellentruppe Avalanche angehört? Diese Organisation führt Krieg gegen die herrschende Klasse der auf Riesensäulen schwebenden Stadt Midgar. Die oben im Luxus lebende Shinra-Herrscherkaste kontrolliert die Slums unter ihr; Macht und Wohlstand verdankt sie der Ausbeutung der Mako-Energie.



Auf der 3D-Weltkarte laufen Sie von Schauplatz zu Schauplatz.

Just einen der Reaktoren, die den Mako-Lebenssaft aus dem Planeten saugen, will Avalanche zerstören – und Sie sind dabei, als ehemaliges Mitglied der Shinra-Elitetruppe SOLDIER. Ihren ersten Kampf tragen Sie sofort nach Spielbeginn aus. Darüber hinaus lernen Sie in der ersten halben Stunde wichtige Personen kennen, besiegen den ersten Boß-Gegner und sprengen den Reaktor in die Luft. Bei typischen PC-Rollenspielen hätten Sie in dieser Zeit gerade mal die Charakterwerte ausgewürfelt...



Jede Ortschaft hat einen anderen Stil – Wukai ist sichtlich vom mittelalterlichen Japan inspiriert. Links oben befindet sich ein Speicherpunkt. Nur dort darf innerhalb von Schauplätzen der Spielstand gesichert werden – für PC-Spieler ungewohnt.

Irrer Supersoldat

Wie kaum ein anderes Spiel legt Final Fantasy 7 Wert auf die Handlung. Die wird entweder in Textkasten-Unter-

Fantastische Kämpfe

















Seinen größten Reiz zieht Final Fantasy 7 aus den ungeheuer abwechslungsreichen Kämpfen. Selbst nach zig Stunden trifft man auf neue Schauplätze, aufwendigere Effekte und gewaltigere Gegner. Die Umgebung, in der sich die Party vor der Schlacht befindet, stellt jeweils die Hintergrundgrafik (z.B. ein Haus).

haltungen rübergebracht, oder von teils extrem langen Zwischensequenzen erzählt. Die Shinra-Corporation kontrolliert von Midgar aus die vier Kontinente der Spielwelt. Überall stehen ihre Mako-Reaktoren, die bei Pannen schon mal die umliegenden Gebiete verwüsten. Neben den Avalanche-Rebellen hat Shinra noch ein zweites Problem: Ihr ehemaliger Superkämpfer Sepiroth ist offensichtlich durchgeknallt. Auf der Suche nach seiner Bestimmung zieht er über die Kontinente und läßt eine Spur der Verwüstung hinter sich. Nach den anfänglichen Abenteuern in Midgar beginnen Sie mit der Verfolgung Sepiroths. Dabei können Sie sich nie sicher sein, auf welcher Seite Sie wirklich stehen, denn offensichtlich wurden Ihre Erinnerungen manipuliert. Bis zu zwei Kämpen begleiten Sie auf der Reise – überzählige Charaktere werden in Reserve gehalten und können an bestimmten Punkten (oder auf der Weltkarte) eingewechselt werden.

Kämpfe satt

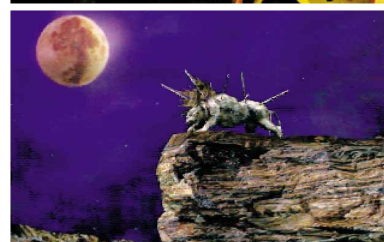
Bei Konflikten wird in den Schlachtmodus umgeschaltet, der sein Terrain immer aus der aktuellen Spielumgebung (etwa Gebirge oder ein Innenraum) zieht. Hinter der effektvollen Grafik verbirgt sich ein rundenweise und unter Zeitdruck ablaufendes Kampfsystem mit Nahkämpfen, Zaubersprüchen sowie Spezialaktionen. Auf der einen Seite stehen immer Ihre Kämpen, auf der anderen die Gegner. Sobald sein Zeitbalken gefüllt ist, geben Sie einem Helden eine neue Aktion vor – per Gamepad dauert das maximal drei Sekunden. Nun rennt Ihr Krieger auf den anvisierten Kontrahenten zu, führt seinen Schwerthieb aus und weicht wieder zurück. Arkane Schwaden wabern, Monster wirbeln durch Ihre Gruppe, Flammenmeere ergießen sich übers halbe Schlachtfeld. Besonderes wichtig ist die »Limit-Technik«: Mit jedem

Hier statten wir gerade die Rüstung unseres Protagonisten mit neuer Materia-Substanz aus. Die Auswirkungen sind links unten zu sehen.



Der blaue Riesengreif attackiert Barret, dessen Limitbalken voll ist (Spezialangriff möglich). Zur gleichen Zeit befehlen wir Tifa den nächsten Angriff; während Joerg etwas warten muß (Zeitbalken füllt sich noch).









Die Animationssequenzen gehen teilweise nahtlos in die eigentliche Spielgrafik über und sind von insgesamt sehr guter Qualität.

Schadenspunkt steigt der Limitbalken Ihrer Streiter, bis eine Spezialattacke zur Verfügung steht. Mit zunehmender Kampferfahrung gibt's davon zusätzliche Varianten – so setzt etwa Tifa Lockheart so ab Erfahrungsstufe 30 nacheinander Faustschlag, Rückwärtssalto, Wassertritt und Meteor-Lift ein. Barret macht seinen Gegnern mit Feuerbällen und Granaten zu schaffen, Cloud läßt den gefürchteten Klingenstrahl los, der mehrere Opfer hintereinander trifft. Zahlreiche Nettigkeiten wie Vergiftung oder Versteinerung sorgen für weitere Abwechslung. Außerdem haben vor allem die Boß-Gegner viele Tricks drauf und können oft nur mit der richtigen Taktik besiegt werden.

Mick Schnelle



Brillant

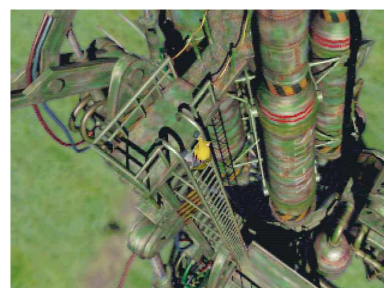
Endlich kann ich auf Videospiel-Konsolen verzichten und auch am PC meiner Leidenschaft für japanische Rollenspiele frönen. Ich genieße den Neotechno-Fantasy-Look, der Squares Final-Fantasy-Serie seit jeher auszeichnet. Als Neueinsteiger ohne Manga- oder Anime-Vorbildung werden Sie zwar einen Kulturschock erleben, wenn stachelhaarige Knopfaugenhelden gegen lebende Wohnhäuser kämpfen. Aber glauben Sie mir, wenn Sie einmal begonnen haben, werden auch Sie sich der herzigen Story und den unzähligen spielerischen Feinheiten kaum mehr entziehen können.

Final Fantasy 7 sollte als Pflichtprogramm für einfallslose Designer von Durchschnitts-Rollenspielen dienen. Schade nur, daß ohne 3D-Karte (die immerhin das gleiche kostet wie eine Playstation) kaum Bewegung ins Spiel kommt. Das sollte Sie aber keinesfalls abhalten – sonst entgeht Ihnen eins der besten Rollenspiele dieses Jahres.

Waffen und Materia

Die neun Verwaltungsmenüs wie »Ausrüsten«, »Objekte« oder »Werte« unterstreichen die Komplexität des Spiels. Dort rüsten Sie Ihre Charaktere aus, überprüfen die Wirkung von Zauber-Substanzen oder stellen die Party neu zusammen. Auch die vielen mitgeschleiften Gegenstände, von Tränken bis zu verschiedenen Gemüsesorten, lassen sich hier ordnen. Alle Helden können eine Waffe, eine Rüstung sowie ein weiteres Utensil à la magischer Umhang tragen. Jeder Kämpe ist dabei auf seine ureigene Waffenklasse beschränkt. Bei Ihrem Alter Ego sind das Schwerter, bei der elfenähnlichen Aeris Zauberstäbe. Barret kämpft mit allerlei Armprothesen wie Kreissäge oder Maschinengewehr, Ihre holde Jugendfreundin Tifa schwört auf Kampfhandschuhe.

Die Güte einer Waffe oder Rüstung hängt vor allem von der Zahl ihrer »Schächte« für die »Materia«- Zauberkugeln ab. Die über 80 Materia-Typen sind in fünf Farben und damit Gruppen aufgeteilt: Magie, Zusatzbefehl à la »Todesstoß«, Unterstützung, Beschwörung und Sonstige (etwa Gegneranalyse). Manche Schächte sind miteinander gekoppelt. Wenn Sie in den einen eine »Alle«-Kugel und in den anderen eine »Gewitter«-Substanz legen, verfügen Sie plötzlich über den Zauberspruch »Blitzattacke auf alle Gegner«. Mit »Feuer« plus »Behandlung« ausgestattet, richtet ihre Waffe zusätzlichen Flammenschaden an. Die Materia-Kugeln gewinnen sogar an Erfahrung; so läßt ein »Verwandlung«-Spruch zweiter Stufe das Opfer nicht länger nur schrumpfen, sondern macht es gleich zu einem Frosch. Viele der besseren Materia-Kugeln warten gut versteckt an geheimen Orten. Das gilt besonders für den ultimati-



Perspektivwechsel: Cloud klettert eine rostige Raketenabschuß-Anlage hoch.



Im Kampf sehen Sie genau, welche Waffe Ihre Helden führen. Hier schwingt Cloud (von links nach rechts) sein anfängliches Butterfly-, das magieverdoppelnde Runen- sowie das enorm starke Murasame-Schwert.

von Beschwörungszauber »Ritter der Tafelrunde«, der bis zu 90.000 Schadenspunkte auf einmal anrichtet...

Soweit die Füße tragen

Während Sie sich innerhalb von Ortschaften durch animierte Szenerien bewegen, wird die Weltkarte in 3D gezeigt. Auf ihr marschieren Sie von Ort zu Ort – jeder hat natürlich seine Händler und sonstigen Bewohner. Außerdem fangen Sie auf der Weltkarte Vogel-Strauß-kompatible Reittiere namens »Chokobos« und bestreiten mindestens einmal pro Laufminute ein Gefecht. An viele Stellen gelangen Sie erst mit dem entsprechenden Vehikel, etwa einem Buggy, Wasserflugzeug oder U-Boot. Besonders begehrt ist der goldene Chocobo, den sich erfahrene Spieler im späteren Verlauf aufwendig züchten. Mehr als eine perspektivisch dargestellte Landkarte ist der Reisemodus freilich nicht – mit 3D-Rollenspielen kann die Grafik nicht mithalten. Die eigentlichen Schauplätze entschädigen dafür: Malerische Dörfer wechseln sich mit düsteren Metropolen ab, und schroffe Gebirgslandschaften mit idyllischen Wäldern. Die Gold Saucer ist ein riesiger fliegender Vergnügungspark inklusive eigener Währung. Bei den dort veranstalteten Chocobo-Rennen können sie nicht nur per Wettschein, sondern auch als Jockey teilnehmen. Solche Minispiele gibt es zuhauf – immer wieder ist etwas Geschick oder Taktik gefragt, um in Shinra-Uniform eine Parade zu überstehen oder mit simpler Echtzeit-Taktik einen Berg zu verteidigen. Selbstverständlich erhalten Sie für solche Zusatzleistungen nette Bonusobjekte.



Da hilft nichts: Unser Held (links) muß sich vorübergehend als Mädchen verkleiden.



Im Minispiel stellen wir durch zackiges Präsentieren Präsident Rufus zufrieden.

Finale Technik

Technisch gibt sich **Final Fantasy** anspruchsvoll. Selbst auf einem Pentium II 233 können Sie die Software-Beschleunigung in den Kämpfen nur mit Geduld ertragen; der optionale Viertelbild-Modus macht selbst auf großen Monitoren keinen Spaß. Die vier CDs relativieren sich auch etwas: Die vierte dient nur zur Installation, der Großteil des Spiels findet auf der ersten statt. Trotzdem brauchen selbst Profis, die schnellstmöglich gewinnen wollen, um die 50 Stunden; wer sich Zeit läßt und den vielen Unteraufgaben und versteckten Gags nachgeht, hat doppelt so lange seine Freude. Die PC-Version wurde von Eidos wesentlich besser ins Deutsche übersetzt als die Playstation-Variante, erreicht aber dennoch keine literarischen Höhen. LA

Jörg Langer



Fantastisch

Endlich wieder ein echtes Rollenspiel! Unter der gewöhnungsbedürftigen Grafik versteckt sich ein Schwergewicht, das alle nötigen Zutaten bietet: tolle Story (wenn nur die ewiglangen Rückblenden kürzer wären...), stimmige Charaktere und ein Magiesystem mit fast perfektem Mix aus Beherrschbarkeit und Komplexität. Mich nervt zwar leicht, daß man ständig in Zufallskämpfe läuft. Doch die effektgeladenen Schlachten laufen so zügig ab, daß ich die Erfahrungspunkte gerne mitnehme. An die eingeschränkte Speicheroption gewöhnt man sich erstaunlich schnell. Einziger dicker Minuspunkt ist der schwache Sound – wenn schon keine Sprachausgabe, dann bitte ordentliche Effekte und nicht nur billiges Sägezahn-Gequäke à la C64.

Was Lernkurve und Motivationsaufbau anbelangt, können sich viele PC-Spiele-Designer eine Scheibe abschneiden. Einsteiger finden sich leicht zurecht, Profis fühlen sich nur die ersten drei Stunden unterfordert, dann zieht das Niveau an. Die manchmal arg tränendrüsige Handlung bleibt bis zuletzt spannend: Final Fantasy 7 ist eines der abwechslungsreichsten Spiele, die mir je untergekommen sind.

Final Fantasy 7

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 DM	Festplatte:	260 oder 460 MByte
Spieler:	Einer		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233, 32 MB, 4fach CD oder P133, 32 MB, 4x CD, 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 200 64 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte, Gamepad

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Episches Rollenspiel mit viel Abwechslung.



Reif für die Anstalt

Sanitarium

Der Wahnsinn hat Methode: Ein ernsthaftes Abenteuer entführt Sie in die wunderbare Welt der Wirrköpfigen.

Jemand fährt mit seinem Wagen über eine Klippe und erwacht in einem finsteren Irrenhaus. Bandagen bedecken sein Gesicht, seinen Namen hat er vergessen. Abseitige Gestalten umgeben ihn und brabbeln widersinnige Worte. Ein Generator in der Nähe droht zu explodieren, doch ein steinerner Engel erwacht und rettet den Helden. So beginnt eine bizarre Geschichte über den Gratwandel zwischen Wirklichkeit und Wahnsinn.

Wenn Max ein Gebäude betritt, wird es durchsichtig.

Die neun Episoden von Sanitarium spielen in Max' Kopf und in der Anstalt, wobei bis zum Ende unklar bleibt, was nun real ist. Eben noch hat Max in einem unheimlichen Dorf Kinder vor einem grausamen Schicksal bewahrt, da erzählt ihm im nächsten Kapitel ein mitleidiger Pfleger, daß er sich das alles nur eingebildet habe.

LucasArts stand Pate

Sanitarium kommt mit zeitgemäß-schicker Isometrie-Grafik daher. Nichtsdestotrotz haben Sie es mit einem waschechten Point-and-click-Adventure zu tun, das sich an bekannten Vorbildern orientiert. Klassische Monkey Island-Features wie die Tatsache, daß Ihr Alter Ego weder sterben noch sich in Sackgassen manövrieren kann, finden Sie auch bei Sanitarium. Die seltenen Action-Einlagen sind fairerweise unbegrenzt oft wiederholbar. Leider haben die Designer des Irrenhaus-Abenteuers bei den Rätseln den Service etwas übertrieben – Profis tüftelten an keiner der logischen Knobeleien länger als eine Viertelstunde. Nach knapp zwölf Spielstunden war bei uns im Test der Spaß schon vorbei. Dabei ist das Spiel nicht einmal sehr kurz; nur viel zu einfach. Einsteiger werden ein bißchen länger grübeln, mehr als zwei Wochenenden sind jedoch kaum drin.



Wem's da wohl mehr gruselt: Max spricht mit einem unheimlichen Kind.

Dumm gelaufen

Die Maus-Steuerung ist nur bedingt gelungen. Unser Held Max setzt sich erst in Bewegung, wenn Sie die rechte Maustaste festhalten und mit einem eingeblendeten Pfeil die Marschrichtung angeben. Auf längeren Wegstrecken würde man gern einen Briefbeschwerer auf der Taste deponieren, da keine Möglichkeit eingebaut ist, Wege abzukürzen. GUN

Gunnar Lott



Wahnsinnsspaß

Im Hexenkessel von Sanitarium brodeln alle typischen Zutaten von Gruselfilmen: Halloween-Kürbisse, eine Riesenkrake, der Zirkus des Grauens, ein Irrenhaus et cetera. Also bloß eine seichte Klischee-Klamotte für Amerikaner, dachte ich – doch weit gefehlt.

Einmal begonnen, zog mich die intelligente Story um den tragischen Helden mehr und mehr in ihren Bann, und Stunden vergingen wie im Flug. Dank geschickt eingestreuter Filmschnipsel blieb die Spannung am Kochen und immer wieder setzte der berühmte »Nur noch zehn Minuten«-Effekt ein. Dann kam das jähe Ende: Viel zu schnell ist das Spiel vorbei. Für einen Hunderter sind zwei Tage Spaß zuwenig.

Sanitarium

Genre:	Adventure	Hersteller:	Dreamforge
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 30 bis 80 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Kurzes, ernsthaftes Einsteiger-Abenteuer.

Götzen, Geister und Dämonen

John Sinclair – Evil Attacks

Das Böse ist immer und überall – selbst auf Ihrem PC. Doch ein tapferer Geisterjäger stellt sich den satanischen Mächten entgegen.

Auf diesem vermeintlich idyllischen Jahrmarkt verbirgt sich das Böse.



Mick Schnelle



Nur für Sinclair-Fans

Ja, ich mag Heftromane! Egal ob Weltraum-Ikone Perry, sexy Vampira oder eben John Sinclair, bei mir finden alle »Groschenhelden« herzliche Aufnahme. Trotzdem kann mich das Sinclair-Spiel nicht begeistern. Die 3D-Szenen sind häßlich und schlecht zu steuern, und die Rendereinlagen schlichtweg stümperhaft. Dafür gefallen mir die Standbilder gut, und die Musik samt professioneller Sprachausgabe verbreitet Gänsehautflair.

Genauso durchwachsen ist die Qualität der Rätsel. Einige Knobeleien sind ganz nett und passen zum Spiel, während andere schlichtweg dämlich sind. Warum kann ich 08/15-Monster nicht mit Silberkugeln bekämpfen, sondern muß magische Wasserbomben basteln? Unterm Strich bleibt so nur ein sehr durchschnittliches Adventure, dem Fans der Serie durch die Gruselatmosphäre mit ein wenig Nachsicht trotzdem einigen Reiz abgewinnen können.

Sein Name ist John Sinclair und er jagt seit rund 25 Jahren als Inspektor bei Scotland Yard die Kreaturen der Hölle rund um den Globus. Neuerdings wagt sich der Held aus über tausend Heftromanen auch auf den PC. Im Adventure Evil Attacks kommt er einem Fluch aus dem sagenumwobenen Atlantis auf die Spur.

Wo steckt Bill?

Alles beginnt im heimatlichen London auf einem Jahrmarkt, auf den sich John und sein Freund, der Reporter Bill Conolly, wagen. Beim Besuch der Kuriositätenschau verschwindet der serienbekannte Schreiberling urplötzlich. In klassischer Renderadventure-Manier fahren Sie als Alter Ego des blonden Geisterjägers den um bis zu 360 Grad drehbaren Bildschirm mit dem Cursor ab und warten darauf, daß sich die Form des Mauszeigers ändert. Nur dann können Sie sich auf festgelegten Bahnen durch die Szenerie bewegen, Örtlichkeiten genauer unter die Lupe nehmen oder Gegenstände aufnehmen und manipulieren.

Keller-Geister

Während Sie so Rätsel der Bauart »Benutze Schlüssel mit Tür« lösen, stoßen Sie von Zeit zu Zeit auch auf 3D-Actioneinlagen. Fortan arbeiten Sie sich, bewaffnet mit der legendären Beretta, durch häßliche Kellergewölbe oder Friedhofsanlagen und erlösen satanische Schergen von ihrem Dasein als jämmerlich animierte Pixelhaufen. Haben Sie das Rätsel der Horrorkirmes gelöst, geht es in ein Klosterinternat, wo Zombies ihr Unwesen treiben. Dort, wie auch in den beiden letzten Abschnitten in Ägypten und New York steht Ihnen Amtskollege Suko hilfreich zur Seite, der auf Kommando besonders kraftintensive Aufgaben übernimmt. MIC



In müden 3D-Sequenzen müssen Sie sich zutrauliche Zombies vom Leibe halten.

John Sinclair – Evil Attacks

Genre:	Adventure	Hersteller:	Bitlab
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 280 bis 340 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	nicht vorhanden

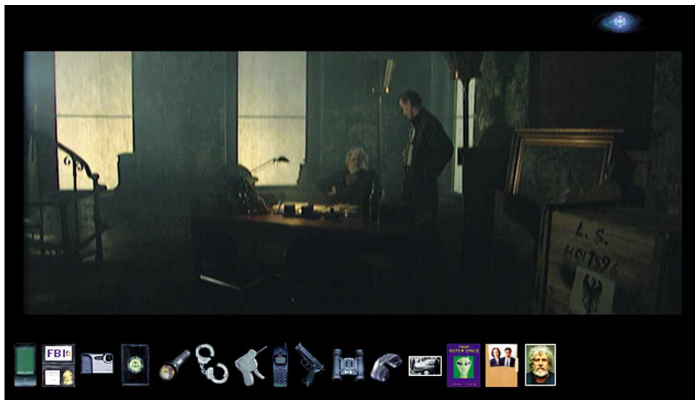


Renderdämonen für Groschenheft-Fans.

Akten, Aliens, Abenteuer

X-Files: The Game

Das Spiel zur Kult-Fernsehserie schickt Sie auf eine heikle Suche – Scully und Mulder höchstpersönlich werden vermißt.



Nur das Inventar füllt gelegentlich die schwarzen Balken um das Grafikfenster.

Aufruhr in der FBI-Außenstelle Seattle: Der stellvertretende Direktor ist vor Ort, um einen wichtigen Auftrag zu vergeben. Zwei seiner besten Agenten sind verschwunden. Die Namen: Mulder und Scully. Nur Special Agent Craig Willmore kann die Aufregung nicht ganz verstehen: Ein Mann, eine Frau, ein einsames Motel – die Sache scheint klar zu sein.

Fernseh-Atmosphäre

X-Files: The Game beginnt wie eine übliche Fernsehfolge. Ein knappes Intro, in dem Sie Scully und Mulder kurz vor Ihrem Verschwinden beobachten, geht dem bekannten Serienvorspann voraus. Nun machen Sie sich als Agent Willmore sofort auf die Suche nach den beiden Vermißten. Mit von der Partie sind praktisch alle wichtigen Personen aus der Serie: Angefangen von Direktor Skinner, der Sie bei Ihren ersten Schritten begleitet, über den mysteriösen Informanten X bis hin zum berüchtigten Krebskandidaten. Selbstverständlich tauchen auch Scully und Mulder in (wenigen) eigens gedrehten Szenen auf. Zu den Schauspielern gesellen sich in der deutschen Version die passenden Synchronstimmen. Von den Akte X-typischen Mysterien ist anfangs noch nicht viel auszumachen. Erst später stößt Agent Willmore auf geheimnisvolle Tote, unerklärliche Lichter und Leute, die ihm eifrig Steine in den Weg legen.

Die Schauplätze bestehen aus animierten Standbildern, zwischen denen bei jeder Bewegung umgeschaltet wird. Aktionen und Gespräche verfolgen Sie in hochwertigen Videofilmen. Die Spielgrafik beschränkt sich dabei leider nur auf das mittlere Drittel des Bildschirms. In den schwarzen Streifen ober- und unterhalb des Spielfensters tauchen bei Bedarf das Inventar und Gesprächs-Icons auf. Mit einfachen Mausklicks durchkämmen Sie Tatorte nach Indizien und befragen Kollegen und Verdächtige. Die Fäden laufen in Ihrem FBI-Computer zusammen, mit dem Sie Personen identifizieren, nach Stichworten in den Akten wühlen und Untersuchungsergebnisse durchgehen. CS



FBI-Heldin Scully alias Gillian Anderson ist noch etwas mißtrauisch...

Christian Schmidt



Spielverderber Technik

Scully, Mulder, Skinner, alle sind sie da. Dazu Musik von Mark Snow, professionelle Filmszenen und eine ordentliche Prise Verschwörung: X-Files bemüht sich redlich, an die Atmosphäre der Fernsehserie heranzukommen.

Doch ärgerliche Mängel verhindern den Erfolg. Daß die Schauspieler nicht dem Niveau der Serie entsprechen und die Rätsel sich meist auf ödes Indiziensammeln beschränken, kann ich noch verschmerzen. Wirklich schade ist, daß die stimmungsvollen Videos durch ständiges Nachladen und mangelhafte Synchronisation zerstückelt werden. Trotzdem kommen Akte-X-Fans auf ihre Kosten.

X-Files: The Game

Genre:	Adventure	Hersteller:	Fox Interactive
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	250 MByte bis 3,5 GByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II 233 64 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Technische Schwächen trüben den Spielspaß.



Belle Star ist gerüstet für UO Gold.

DER NEUNTE MONAT

Ultima Online Tagebuch

Mühsam gelernte Lektion: Belle will nie mehr allein ihrer neugierigen Nase folgen.

Gerüchte machen die Online-Fangemeinde unruhig: im Herbst soll das UO-Britannia um einen zusätzlichen Kontinent erweitert werden. Wer dieses bisher unbekannte Land erkunden will, das unter anderem wohl auch neue Geländeformen und Monster ins Spiel bringt, wird allerdings wieder eine CD kaufen müssen, die nach Aussagen von Origin-Mitarbeitern jedoch zum »Update-Preis« zu haben sein soll. Näheres finden Interessierte bei der »gewöhnlich gut informierten« UO-Vault unter der Adresse http://www.uo-vault.com/uogold.html.





Fette Beute erwartet tapfere Gefährten im Dungeon.

Sehenswürdigkeiten wie dieser neue, geheimnisvolle Schrein lockern die Jagdzüge auf.

Belle Star's Diary

Neue Heimat

Es fiel mir nicht schwer, mich in Yew einzuleben. Seine herrliche Landschaft, die Stille und das freundliche Quartier in der beeindruckenden Empath Abbey sorgten dafür, daß ich nach meinen Jagd- und Beutezügen gern hierher zurückkehrte. Ich lernte, mich im Wald noch unauffälliger zu bewegen und zu akzeptieren, daß ich von Zeit zu Zeit im Geisterhemd den nächsten wandernden Heiler suchen mußte.

Immerhin sind nicht wenige gute Leute im Norden gern bereit, in Not Geratenen zu helfen. Oft teilten edle Britannier ihr weniges Hab und Gut mit mir, wenn ich erneut an den Bettelstab geraten war. So lernte ich den Noblen Paul kennen, der meine Überreste heldenhaft gegen einen Liche verteidigte, den Reformer Gladius, der mir eine komplette Orkrüstung aus seiner Beute überließ, und noch viele andere hilfreiche Lords und Ladies.

Alter Trott

Recht bald wurde mein Leben wieder Routine. Ich ging auf die Jagd, machte Bögen und Pfeile, sammelte Reagenzien und übte einfache Zaubersprüche. Irgendwann wurde ich rastlos und dachte wehmütig an mein Dungeon-Abenteuer zurück. Kurz entschlossen zog ich los, die dunklen Höhlen von Despise auf eigene Faust zu erforschen. Echsenmänner, Zombies und Ghoule sollten für Abwechslung sorgen.

Doch einmal mehr mußte ich einsehen, daß blinder Eifer in Britannia nur zum Tode führt. Ich konnte gerade den Eingang zum Dungeon sehen, als ich von einer ganzen Horde Gesindel ohne Grund oder Vorwarnung niedergemacht wurde. Und auch das ersparte mir nur den Tod durch Monsterzähne. Denn wie ich kurz darauf erfuhr, waren die »minderen« Unholde, mit denen ich rechnete, inzwischen durch weit gefährlichere vertrieben worden, denen ich allein nie hätte standhalten können.

Rufe im Wald

Ich nahm mir vor, in Zukunft den guten Rat erfahrener Abenteurer zu befolgen und mir für gefahrvolle Unternehmen immer zuverlässige Gefährten zu suchen. Seltsam, wie das Leben spielt, denn während ich durch den Wald zurück nach Yew streifte, traf ich auch schon auf einen, der mir bald ein unersetzlicher Begleiter auf vielen gefährlichen Jagdzügen werden sollte. Ich war hinter einem Adler her, um wieder zu Pfeilen zu kommen, als ich jemanden lauthals »BELLE STAR!« rufen hörte. CG

(wird fortgesetzt)

Budget

Charles Glimm



Es gibt Spielesammlungen, bei denen man sich schon auf die nächste Fortsetzung freut. Dazu gehört zweifellos Koch Medias Megapak-Reihe. Ein Blick in unsere Compilation-Charts beweist deren hohes Niveau. Die Nummer neun hat wieder den Sprung in die Hitliste geschafft – wenn auch nur knapp.

Die übrigen Neuzugänge brauchen sich ebenfalls nicht zu verstecken. Absolutes Highlight ist **Tex Murphy: Overseer**. Eidos veröffentlicht das nur vier Monate »alte« Adventure in Deutschland gleich zum Budgetpreis. Actionfans dagegen freuen sich über die spritzigen Rennspiele **Bleifuss 2** und **Bleifuss Fun**.



Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert.
[Compilations, Wieder-veröffentlichungen, Low-price-Labels]

Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
2	Civilization 2 Classic Edition	Micropose	5/98	90%
3	Total Heaven	Europress	7/98	88%
4	Megapak 7	Koch Media	-	87%
5	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
6	Civilization 2/C & C	Virgin	1/98	86%
7	C & C 2: Das Kombinat	Virgin	4/98	86%
8	Megapak 8	Koch Media	12/97	84%
9	3 Mega Games Simulations	Koch Media	3/98	83%
10	Megapak 9	Koch Media	NEU	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Hexen 2	3D-Action	5/98	85%
2	NHL 97	Sportspiel	7/98	85%
3	Floyd	Adventure	7/98	85%
4	WarCraft 2	Echtzeit-Strategie	3/98	84%
5	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	84%
6	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	5/98	83%
7	Baphomets Fluch	Adventure	-	83%
8	Discworld 2	Adventure	12/97	83%
9	Magic Carpet 2	Actionspiel	-	83%
10	Eurofighter 2000	Flugsimulation	1/98	83%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Sieben auf einen Streich

Megapak 9

Die renommierte Megapak-Reihe ist Dauergast in unseren Compilation-Charts. Die Erwartungen an die neunte Sammlung sind entsprechend hoch.

Christian Schmidt



Die großen Drei

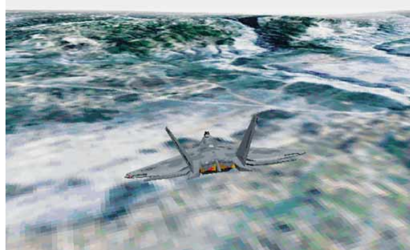
Der neue Megapak gefällt mir wieder einmal gut: Schon allein die Spitzentitel Civilization 2, Timeshock und Interstate sind das Geld wert. Die Spieltiefe dieser Programme wird Sie lange Zeit in ihren Bann schlagen. Da erscheinen die weiteren Titel fast schon als Dreingabe. An Jack Nicklaus 5 und iF-22 dürfte sowieso nur eine Minderheit Gefallen finden – ganz zu schweigen vom veralteten Destruction Derby 2.

Insgesamt wird der neunte Megapak den hohen Standards der Koch-Sammlungen durchaus gerecht. Wer gerne mal in unterschiedliche Spieletypen reinschnuppert (und Civilization 2 wider Erwarten immer noch nicht besitzt), ist mit der gebotenen Mischung gut bedient.

Sieben Spiele hat Koch Media in die neueste Sammlung aufgenommen. Darunter befinden sich qualitativ hochwertige Programme ebenso wie Durchschnittskost.

Immer wieder Civilization

Es war bereits in mehreren Compilations und hat nun auch seinen Weg in einen Megapak gefunden – die Rede ist von Sid Meiers Geniestreich Civilization 2. Der seinerzeit hochdekorierte Strategie-Klassiker besitzt auch heute noch Suchtpotential. Als Herrscher lenken Sie die Geschicke eines Volkes von der Steinzeit bis zur Moderne. Egal ob Städtebau, Forschung oder Umgang mit anderen Nationen, Sie halten alle Fäden in der Hand. Trotz der angestaubten Grafik sind Spielwitz und Langzeitmotivation unübertroffen.



iF-22: Die Textur pixelt in Bodennähe stark auf.

Blechschaden

Zwei Autorennen für wenig zimperliche Gemüter befinden sich mit im Paket. Interstate '76 besticht durch seinen coolen 70er-Jahre-Charme. In einer Parallelwelt rumpeln Sie in schwerbewaffneten Fahrzeugen durch den Südwesten der USA und üben Selbstjustiz an skrupellosen Gangstern. Die abwechslungsreichen Einsätze und die unterhaltsame Story machen immer noch einen Heidenspaß. Die Megapak-Version enthält noch nicht den 3Dfx-Patch.

Das brachiale Destruction Derby 2 hat inzwischen deutlich Rost angesetzt. Auf zahlreichen Kursen und in speziellen Arenen verdienen Sie sich Punkte durch das Anrempeln und Abdrängen der gegnerischen Fahrzeuge. Der hohe Schwierigkeitsgrad ist ebenso ernüchternd wie die grobe Grafik.

Luftikusse

Der Trottel-Zauberer Rincewind macht sich in Discworld 2 auf die Suche nach dem Tod. Das Zeichentrick-Adventure nach Terry Pratchetts Scheibenwelt-Romanen ist angefüllt mit spritzigem Humor und Animationen im Slapstick-Stil. Rincewinds chaotische Abenteuer sind dank der überwiegend logischen Rätsel und der beachtlichen Komplexität lange Zeit unterhaltsam.

Der Flugsimulator iF-22 besitzt einige spielerische Schwächen. Weder die trostlose Grafik noch die komplexe Steuerung machen das Spiel für Einsteiger besonders attraktiv. So werden



Interstate '76: Solche Autoduelle überlebt nur ein fähiger Asphalt-Cowboy.



Timeshock: Die fast fotorealistische Grafik strotzt vor Effekten.

hauptsächlich Hardcore-Flieger die durchdachten Kampagnen zu schätzen wissen. Achtung: Statt der aktuellen Verkaufsfassung liegt dem Megapak nur eine ältere Version ohne die zusätzliche Kampagne bei.



Jack Nicklaus 5: Rechts der See, vorn der Baum – jetzt nur nicht zittern...

Von Kugeln und Bällen

Timeshock ist immer noch die Referenz im Flippergenre. Das Spiel enthält zwar nur einen einzigen Tisch, der ist dafür aber prachtvoll gerendert und bis ins Detail ausgefeilt. Mit der Silberkugel reisen Sie auf der Suche nach Kristallsplittern rund um die Welt und durch die Zeit. Für die annähernd perfekte Ballphysik bekam das Spiel sogar einen GameStar.

Noch nicht mal vier Monate alt ist die Golfsimulation **Jack Nicklaus 5**. Die Vielfalt der Optionen weiß zu beeindrucken: Zehn Kurse, drei Steuerungsvarianten, zahlreiche Spielmodi und nicht zuletzt der mächtige Editor versprechen langanhaltende Motivation. Dafür krankt **Jack Nicklaus** an der extrem sensiblen Steuerung, die den Ball bei kleinsten Fehlern gnadenlos in den Büschen verschwinden läßt. CS

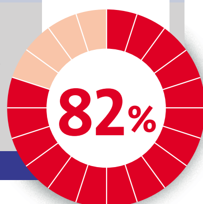
Megapak 9

Preis:	ca. 80 Mark	Hersteller:	Koch Media
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ab 25 MByte

Hardware: Pentium 133, 16 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Civilization 2	Strategie	Sehr gut
Pro Pinball-Timeshock	Flipper	Sehr gut
Interstate '76	Simulation	Sehr gut
Discworld 2	Adventure	Gut
Jack Nicklaus 5	Sportspiel	Befriedigend
iF-22	Flugsimulation	Befriedigend
Destruction Derby 2	Rennspiel	Ausreichend

Zusammenfassung: Auf zehn CD-ROMS bekommen Sie für Ihr Geld eine akzeptable Mischung. Bis auf Jack Nicklaus 5 sind alle Spiele deutsche Versionen. Die Handbücher existieren allerdings nur auf CD.



Solider Spiele-Mix mit drei echten Highlights.

Der Schnüffler der Zukunft

Tex Murphy 3: Overseer

Eines der hochwertigsten Adventures der letzten Zeit erscheint nun in Deutsch – und das sofort zum Budgetpreis.



Untertitel und Spieltexte sind perfekt übersetzt.

Vor vier Monaten testete GameStar die englische Originalversion von Tex Murphy: Overseer, nun ist das Spiel auch hierzulande erhältlich. Und zwar – Überraschung – als preiswerte Erstveröffentlichung in Eidos' Premier Collection. Dabei handelt es sich um die deutsche Fassung des Adventures, allerdings verzichtete Eidos zugunsten des günstigen Preises von rund 50 DM auf eine Synchronisation der Sprachausgabe. Die klingt weiterhin in Englisch aus den Lautsprechern, während deutsche Untertitel das Geschehen erläutern. Alle im Spiel vorkommenden Dialoge, Texte und Menüs wurden einwandfrei übersetzt.

Christian Schmidt



Attraktiv & preiswert

Dieses Angebot kann sich sehen lassen! Für gerade mal 50 DM bekommen Sie ein topaktuelles Spiel. Tex Murphys Spurensuche ist ebenso spannend wie abwechslungsreich. Die Rätsel sind größtenteils nachvollziehbar; Profis werden durch diverse Logikeinlagen ebenso zufriedengestellt wie Einsteiger, die derartige Hindernisse per Hilfe-Funktion überspringen. Die stimmungsvollen Filme tun ein übriges, um eine glaubwürdige Atmosphäre aufzubauen. Daß auf die Beigabe der DVD-Fassung verzichtet wurde, läßt sich angesichts des angenehmen Preises verkraften.

Mysteriöser Mord

Von den Fallstricken seines Abenteuers ahnt der abgebrannte Jungdetektiv Tex Murphy noch nichts, als er den Auftrag einer attraktiven Klientin annimmt. Deren Vater beging offensichtlich Selbstmord, doch daran will die junge Dame nicht so ohne weiteres glauben. Murphy macht sich unmotiviert auf die Suche nach Indizien – und sieht sich bald mit einem mysteriösen Geheimprojekt, Politik und einem Serienkiller konfrontiert...

Gelungene Präsentation

Overseer geizt nicht mit grafischem Aufwand. Während des Spiels werden alle Ereignisse und Gespräche in hochwertigen Filmszenen dargestellt. Auf der Suche nach Indizien bewegen Sie sich frei in den dreidimensionalen Schauplätzen. Dort erledigt Murphy sein Detektivhandwerk – er quetscht Zeugen zu wichtigen Stichpunkten aus, durchstöbert Schränke oder knackt Safes.

Die Steuerung über Maus oder Tastatur ist einfach und komfortabel: Ein Klick auf Gegenstände bringt ein Menü mit den gerade sinnvollen Aktionen zum Vorschein. Overseer unterstützt nun auch Direct3D-kompatible Beschleunigerkarten. Die aufwendige Grafik wird dadurch um einiges schneller. Die dem Original beiliegende DVD-Version fiel bei der deutschen Fassung dem Preis zum Opfer. CS



Tex bearbeitet gerade einen Zeugen.



In diesem Apartment lauert der Killer.

Tex Murphy: Overseer

Genre:	Adventure	Hersteller:	Access
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch/Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 30 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II 233 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Spannende Hochglanz-Detektivgeschichte.

Bleifuss 2

Schnelle Autos, scharfe Kurven.



Im kalten, hohen Norden herrscht erhöhte Rutschgefahr.

Auch beim Nachfolger zum erfolgreichen Bleifuss heißt es wieder mächtig Gas geben. Mit drei konkurrierenden Fahrern liefern Sie sich erbitterte Rennen über Strecken, die in den extremsten Gefilden angesiedelt sind. Die Palette reicht vom eisigen Schweden über die Wüste Ägyptens bis hin zu den Hochhausschluchten Kaliforniens. Dabei spielen die Bodenverhältnisse der Fahrbahnen eine große Rolle; auf Sand und Schnee kommt man schnell ins Rutschen. Zum Glück kann das Auto in der Tuning-Werkstatt an die verschiedenen Strecken angepaßt werden. Die flotte 3D-Grafik geizt nicht mit imposanten Gebäuden am Straßenrand. Sie läßt sich in zwei Auflösungen und Farbtiefen einstellen, oder gleich 3Dfx-beschleunigt genießen. CS

Christian Schmidt

Der Zahn der Zeit

Hübsch sind sie ja, die Strecken von Bleifuss 2, aber heutzutage wirken die Bitmapbäume und Pappdeckelmenschen nicht mehr zeitgemäß. Obwohl die Rundkurse relativ lang sind, hätten es durchaus ein paar mehr sein dürfen. Auch ein paar Autos mehr auf den Straßen wären wünschenwert gewesen. Abgesehen davon bietet Bleifuss 2 spritziges Rennvergnügen. Die problemlose Handhabung macht immer wieder Lust auf ein schnelles Ründchen. Und bis man die Meisterschaften durchgespielt hat, dürfte einige Zeit vergehen.

Bleifuss 2

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Virgin
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 20 bis 200 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Splitscreen), bis vier (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

486DX4/100 8 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 24 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



PS-Boliden der unkomplizierten Art.

Bleifuss Fun

Kleine Flitzer mit großen Maschinen.



Jetzt aber Vorsicht – Steinschlag am Kraterteich bedroht die Flitzer.

Kleine Autos auf engen Pisten gibt es nicht nur bei den Micro Machines. In Bleifuss Fun steuern Sie Ihren Flitzer durch detaillierte 3D-Landschaften, die von schräg oben dargestellt werden. Die sieben kurvenreichen Strecken sind mit Schikanen gespickt: Mal rollen Felsbrocken über die Fahrbahn, mal kreuzen Züge oder Laster den Weg. Die Kurse bezwingt man mit einem von neun abwechslungsreichen Fahrzeugen, die vom flotten Kleinwagen bis zum bulligen Schulbus reichen. Jeder der Wagen besitzt serienmäßig einen Turbo, der für kurze Zeit zusätzliche Schubkraft verleiht. Die Grafikauflösung läßt sich stufenweise bis auf 800 x 600 Punkte hochschrauben; auch eine 3Dfx-Version steht zur Verfügung. CS

Christian Schmidt

Lenken, nicht denken

Bleifuss Fun ist äußerst kurzweilig – für eine kurze Weile. Die Steuerung ist in Sekundenschnelle verinnerlicht, die Kurse sind fair und spaßig, die Grafik ist detailliert und flüssig. Aber so sehr sich die Programmierer auch um Abwechslung bemüht haben – spiegelverkehrte Strecken, zahlreiche Fahrzeuge, verschiedene Meisterschaften und Rennmodi – Bleifuss Fun ist trotzdem schnell durchgezockt. Was bleibt, ist ein flottes Rennspiel für zwischendurch.

Bleifuss Fun

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Virgin
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	MS-DOS, Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 40 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Splitscreen), bis sechs (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 60 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Kurzweiliges Action-Rennvergnügen.

Earth 2140
Gold Edition

Klopperei um die verwüstete Erde.



Solche Massenschlachten sind bei Earth 2140 keine Seltenheit.

Christian Schmidt

Eine harte Nuß

Neben Taktik und Planung brauchen Sie bei Earth 2140 vor allem stahlharte Nerven. Denn der Schwierigkeitsgrad der Kampagnen ist teilweise brockenhart. Schade, denn das solide Echtzeit-Gebolze hat durchaus Unterhaltungswert.

Die Spielgrafik ist zwar ganz nett, doch die eigenen Einheiten sind oft nur schwer vom Untergrund zu unterscheiden. Erfahrene Strategen mit viel Geduld bekommen eine geballte Ladung herausfordernder Missionen für ihr Geld.

Die »Gold Edition« von Topware packt das Echtzeit-Strategiespiel Earth 2140 samt beider Missionpacks in eine Schachtel. Insgesamt stehen 130 Solomissionen in sechs Kampagnen, 55 Multiplayerkarten und über 50 Einheiten zur Verfügung. Damit liefern Sie sich als eine von zwei Großmächten auf den verwüsteten Landstrichen der Zukunft einen Kampf um die letzten Ressourcen. Die Missionen verlaufen ohne Innovationen – Basis bauen, Karte aufklären, Armee aufstellen, Gegner verhauen. CS

Earth 2140 – Gold Edition

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Topware
Anspruch:	Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 40 bis 175 Mbyte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 60 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 90 24 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Knallharte Echtzeit-Strategie im Bundle.

Preisparadies

Aktuelle Budget-Spiele

Wie jeden Monat geben wir auf dieser Seite einen aktuellen Überblick des Budget-Marktes.

Tophits von gestern und Klassiker der Spielegeschichte stehen friedlich vereint in unserer Budget-Liste, der Fundgrube für preiswerten Spielspaß. Die interessantesten Titel stellen wir in eigenen Tests vor; zusätzlich finden Sie hier alle weiteren Neuerscheinungen auf einer Seite. Die Liste wird jeden Monat auf den neuesten Stand gebracht, aktuelle Spiele ersetzen dabei ältere. CS



Carmageddon verleiht dem Begriff »Autoschieberei« eine neue Bedeutung...

Spiel / Compilation	Genre	Label / Hersteller	Preis circa	Erscheinungsdatum	Info-Nummer
Bleifuss 2	Rennspiel	White Label	30 Mark	Juli '98	(040) 39 10 13 00
Bleifuss Fun	Rennspiel	White Label	30 Mark	Juli '98	(040) 39 10 13 00
Carmageddon	Actionspiel	GT Replay	30 Mark	Juni '98	(0180) 25 43 93
Civil War Generals	Strategie	Sierra Classics	30 Mark	Mai '98	(06103) 99 40 40
Classic Pinball 1 / 2	Compilations	Funsoft Classic	40 Mark	Juni '98	(02131) 96 51 11
Dark Earth	Adventure	Microprose Powerplus	30 Mark	Juli '98	(0180) 5 25 25 65
Dream Team '98	Sportspiel	Funsoft Classic	30 Mark	Juni '98	(02131) 96 51 11
Deep Space Nine: Harbinger	Adventure	Funsoft Classic	30 Mark	Juni '98	(02131) 96 51 11
Dune 2	Echtzeit-Strategie	Sold Out	15 Mark	Mai '98	(040) 39 10 13 00
Earthsiege 2	Mech-Spiel	Sierra Classics	40 Mark	Mai '98	(06103) 99 40 40
Floyd	Adventure	Bomico Softprice	40 Mark	Mai '98	(06103) 33 44 44
Goal	Sportspiel	Sold Out	15 Mark	Mai '98	(040) 39 10 13 00
Jetfighter 2	Flugsimulation	Funsoft Classic	40 Mark	Juni '98	(02131) 96 51 11
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Eidos Premier Collection	40 Mark	Juni '98	(0180) 5 22 31 24
Lighthouse	Adventure	Sierra Classics	30 Mark	Mai '98	(06103) 99 40 40
Lure of the Temptress	Adventure	Sold Out	15 Mark	Mai '98	(040) 39 10 13 00
Manic Karts	Rennspiel	Sold Out	15 Mark	Mai '98	(040) 39 10 13 00
Need for Speed 2 SE	Rennspiel	EA Classics	40 Mark	Mai '98	(02408) 94 05 55
NHL 97	Sportspiel	EA Classics	40 Mark	Mai '98	(02408) 94 05 55
North & South	Action/Strategie	Green Pepper	10 Mark	Juli '98	(0531) 21 53 40
Resident Evil	Actionspiel	White Label	25 Mark	Juli '98	(040) 39 10 13 00
Rise and Rule of Ancient Empires	Strategie	Sierra Classics	30 Mark	Mai '98	(06103) 99 40 40
Shanghai 2 – Drachenauge	Denkspiel	Green Pepper	10 Mark	Juni '98	(0531) 21 53 40
Silent Thunder	Flugsimulation	Sierra Classics	30 Mark	Mai '98	(06103) 99 40 40
Star Trek Generations	Action-Adventure	Microprose Powerplus	30 Mark	Juni '98	(0180) 5 25 25 65

Sagen Sie uns Ihre Meinung

Leserbriefe

Belle Star darf nicht sterben! So lautet die Kernaussage der meisten Leser, die auf unseren Aufruf im Ultima-Online-Tagebuch geantwortet haben.

Mehr von Belle Star?

Obwohl ich erst seit kurzem selbst UO spiele, habe ich gerade diese Seite eigentlich immer als erstes gelesen. Es ist einfach interessant, Belle Star über die Schulter zu schauen. *Florian Rosenauer*

In GameStar 7/98 auf Seite 7 zeigt eure Umfrage, daß lediglich 2 Prozent der Leserschaft öfter online spielen. Wenn es hoch kommt, beschäftigen sich 10 Prozent davon mit Ultima Online (das ja wohl nur »öfter« gespielt werden kann) – also gerade mal 0,2 Prozent eurer Leser. Meint ihr nicht, daß es Zeit wäre, das Tagebuch ersatzlos zu streichen? Ich würde es nicht vermissen. *Roland Wurstner*

Wieso müßt Ihr überhaupt fragen? Würde ich über die entsprechenden Mittel verfügen (viel Geld, ein schnelles Modem), würde ich mich sofort anmelden und mehrere Stunden am Tag Ultima Online spielen. Und alles nur wegen dem Tagebuch! *Alexander Seifert*

Wir besitzen zwar beide dieses Spiel nicht, dennoch finden wir das Tagebuch sehr interessant und würden gerne weiterhin über die Abenteuer eurer Heldin lesen. *Stephan Windmüller, Tobias Hennig*

GameStar Es sieht so aus, als wollten auch viele Leser, die selbst UO nicht spielen, weiterhin das Ultima-Online-Tagebuch lesen. Deshalb werden wir die Seite fortführen, Belle Stars Überleben ist fürs erste gesichert.

Rollenspiele raus

Ihr habt das Heft mit dem besten Layout und dem besten Wertungssystem. Dazu eine Hardware-Sparte, die verständlich und inhaltlich top ist. Was mich aber schon lange wurmt, sind die Adventure-Charts. Rollenspiele sollten eine extra Tabelle bekommen. Denn es gibt einen großen Unterschied zwischen Adventures wie Blade Runner und Rollenspielen à la Might & Magic 6. *Volker Paul*

DAVILEX

Davilex Software bv
De Molen 19
Postbus 174
3990 DD Houten
The Netherlands
Tel.: +31 (0)30 - 6354222
Fax: +31 (0)30 - 6350007

Distributie en administratie
Industrieweg-Oost 17
Postbus 257
6660 AG Elst
The Netherlands
Tel.: +31 (0)481-378244
Fax: +31 (0)481-378494

ABN Amro bank:
48.86.53.002
Postbank:
4788306
Handelsregister:
Utrecht 92761

Houten, den 5.6.1998

Sehr geehrter Herr Steidle, Herr Langer,

bezüglich Ihres Testes zu unserem Produkt Autobahn Raser in Gamestar 7/98 (Seite 106) schreibe ich Ihnen folgendes.

Es ist sehr bedauerlich zu lesen, daß Sie und Ihre Redaktion das Konzept des Autobahn Rasers nicht richtig verstanden haben. Wir haben mit dem Autobahn Raser nie anmaßend sein wollen, ein Spiel mit sehr hoher technischer und grafischer Qualität für "Gamefreaks" herauszugeben. Der Autobahn Raser ist gerade für ein breites Massenpublikum, wobei Benutzerfreundlichkeit und einfache Bedienung die Ausgangspunkte waren. Wir sind der Meinung, mit diesem Konzept äußerst erfolgreich gewesen zu sein. Der Autobahn Raser steht momentan auf Platz 3 in den Media Controle Charts und wir bekommen tagtäglich begeisterte Reaktionen von unseren Kunden.

Von der niederländischen Variante des Autobahn Rasers, dem A2 Racer, wurden mehr als 80.000 Stück innerhalb eines Jahres verkauft. Und dies ist ein sehr gutes Ergebnis auf dem niederländischen Markt mit nur 15 Milionen Einwohnern. Auch der A2 Racer war bezüglich der Graphics und Technik kein Top-Produkt, spricht jedoch ein breites Publikum an. Einer Marktforschung zufolge, war der A2 Racer das erste Spiel, das Konsumenten erworben haben.

Wir sind der Meinung, daß die "Games Magazine" sich zu sehr auf den "Game Freak" richten und nicht das inzwischen viel breitere Games-Publikum vertreten. Im non-Games Bereich hat der Erfolg der Computer Bild diesen Markttrend schon erobert. Bei den Games-Magazinen wird Technik und Graphik noch immer zu sehr betont, wohingegen das Massenpublikum mehr Wert legt auf Spielspaß und einfache Bedienung.

Selbstverständlich ist auch der Autobahn Raser verbesserungsfähig. Das jetztige Produkt ist die erste Version. Im Autobahn Raser II, der für nächstes Jahr geplant ist, werden Verbesserungen angebracht. Wir finden jedoch, daß eine Bewertung von 27 % nicht im Verhältnis steht zum

Spielkonzept, dem Spielspaß, dem jetzigen Verkaufserfolg und den Rezensionen aus den anderen Magazinen. Andere Magazine haben hier und dort auch Kritik gegeben, aber haben dem Autobahn Raser trotzdem eine Bewertung zwischen 60-80% gegeben.

Es ist schade, daß Sie es für richtig gehalten haben, eine so über-kritische Ansicht zu geben, die in keinem Verhältnis zur Wirklichkeit steht und den Wünschen der größten Benutzergruppe nicht entspricht.

Hochachtungsvoll,

i/A [signature]

Hans Lange

Ganz im Gegenteil: Für Hobby-Spieler, Fortgeschrittene, Profis und auch GameStar ist der Spielspaß das mit Abstand wichtigste Kriterium. Autobahn Raser hat seine schlechte Wertung von 27 Prozent nicht nur wegen mangelhafter Grafik, Technik und Steuerung bekommen: Das Spiel macht trotz der guten Grundidee schlichtweg keinen Spaß.

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

Email: brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort ***»TECHtelmechtel«*** *bzw. die Email-Adresse tech@gamestar.de*

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen.

GameStar Es gibt nicht genug Rollenspiele für ein eigenes GameStar-Genre. Da sie inhaltlich am ehesten zu den Adventures passen, haben wir sie dieser Rubrik zugeordnet. Eine Zersplitterung der Charts wollen wir vermeiden – sonst müßten wir auch die Weltraumspiele aus den Simulations-Charts nehmen, und die Rennspiele aus dem Sportgenre. Das aber würde die Übersicht kaputtmachen, den großen Vorteil unseres Genre-Systems.

5 Fragen

Zur Zeit ist GameStar das beste Spielemagazin. Es sieht gut aus, die Berichte konzentrieren sich auf das Wesentliche, euer Schreibstil gefällt uns gut. Aber wer bekommt die Spiele, über die ihr berichtet, nach dem Test? Wer beantwortet eigentlich die Leserbriefe? Woher wißt ihr, daß an euch geschickte Tips nicht abgeschrieben sind? Wer spielt bei Raumschiff GameStar den Darth Vader, und wer sagt am Schluß immer »Rrrraumschiff GameStarrrr«?

Mat und Alf Bartholomäus

GameStar 1) Die Spiele kommen ins Archiv, um für Vergleiche bereitzustehen. 2) Für die Antworten ist der GameStar-Leserbriefonkel zuständig. 3) Die Einsender unterschreiben eine entsprechende Erklärung, außerdem kontrollieren wir die Tips dahingehend. 4) Darth Vader wird immer von jemandem gespielt, der gerade nix zu tun hat – Eingeweihte wissen um die seltsamen Größen- und Gewichtsänderungen unseres Vaders. 5) Das rollende R stammt von Babs, der Frau unseres Video-Wizards Toni Schwaiger.

Die Gewinner von Ausgabe 6/98

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 6/98, S. 188: Dieter Knöll, Nürtingen • Falko Swidom, Henningsdorf • Frank Emrich, Ortenberg • Thomas Müller, Magdeburg • Andreas Klose, Syke • Kevin Becker, Welbsleben • Benjamin Koch, CH-Muri • Lukas Läderach, CH-Oberburg • Sebastian Tiemann, Hagen • Sven Kano, Heidenau • David Kubosch, Kamp-Lintfort • Andre Hoffmann, Loxstedt • Lars Heitzig, Halle • Florian Ellendorff, Frankfurt • Ivo Botke, Dachau • Christoph Bihler, Steinheim • Christoph Hasler, A-Telfs • Alexander Arnold, Stadtroda • Felix Haverkamp, Bielefeld • Holger Gerlach, Hannover • Andreas Walter, Elmenhorst • Alexander Eberl, A-Graz • Michael Schenk, Oberried • Daniel Mayer, Sontheim • Christian Kind, Bochum • Sebastian Bohlmann, Wunstorf • Alexander Schlouk, Köln • Sven Schürholz, Gummersbach • B. Ummenhofer, Bischofsheim • Philip Rings, Berlin • Alexander Paprotny, Buxtehude • Thomas Lenker, Friedrichshafen • Johannes Stefan, Hohenkammer • Dominik Waltl, A-St. Ulrich • Stefan Schwuchow, Wedemark • Karim Saad, A-Rohrendorf • Jens Hildebrandt, Hameln • Philip Lakos, Kerkrade • Thorsten Straub, Bräunlingen • Lars Tertel, Waren • Robert Wagner, Ravensburg • Adrian von Allmen, CH-Olten • Claus Behrens, Schwelm • Michael Böth, Bielefeld • Leif Wasmuth, München • Eduard Schulz, Bad Mergentheim • Hans-Jörg Winzen, Dreieich • Maik Kreiser, Braunschweig • Aurelius Slawinski, Neuhausen ob Egg • Hans Chr. Stange, Ostrhauderfehn • Philipp Kuhlemann, Lange • Tim Meyer, Straelen • Alexander Janzen, Geldern • Christoph Machnik, Berlin • Marcus Hänsel, Freiburg • Oliver Merbitz, Landsberg • Lukas Wörner, Darmstadt • Bernd Geese, Gelsenkirchen • Wir gratulieren!

Genre-Charts

Auch von mir als Wenigspieler ein dickes Lob für euer Magazin. Eine Frage: Wieso verdrängt in den Simulationscharts F-15 mit 77 Prozent Earthsiege 2 (81 Prozent), das sogar einem anderen Untergenre angehört? Spielt das Alter eine Rolle? *Christoph Linnert*

GameStar Genau: Ältere Spiele werden nach und nach aus den Charts genommen, damit sich dort nicht nur ehrwürdige Rauschebartträger tummeln.

Indiziert Homer!

Vielleicht spiele ich ja deswegen gerne alle möglichen 3D-Shooter, weil ich sowas in der Schule lesen mußte: »Da wieder traf des Perithoos Sohn, der starke Polypoites, / Mit dem Speer den Damasos durch den Helm, den erzwangigen. / Und nicht hielt der eherne Helm ihn zurück, sondern durch und durch / Zerbrach die eherne Spitze den Knochen, und das Gehirn / Wurde drinnen ganz mit Blut vermengt, und er bezwang ihn im Ansturm. / Und darauf erschlug er den Pylon und den Ormenos.« Oh Gott – indiziert die Ilias von Homer! *Alexandros Giourgas*

WarCraft-Leiche

Ich habe GameStar abonniert und es bis jetzt nicht bereut. Aber letzte Ausgabe habe ich mich schon gewundert: Ihr habt in den News berichtet, daß WarCraft Adventures eingestellt wurde – und weiter hinten trotzdem eine zweiseitige Preview gebracht. Auf der CD fand ich auch noch ein Video zu diesem Spiel! *Nico Gebauer*

GameStar Da wir die News erst in letzter Minute zusammenstellen, kam zwar die Meldung über Blizzards Entscheidung noch ins Heft. Doch die Preview sowie die CD konnten zu diesem Zeitpunkt nicht mehr geändert werden.

CD-Inhalt 8/98

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »Game Starter« automatisch. Unter Windows 3.1 klicken Sie dazu doppelt auf »START_31.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

Spannend bis zur letzten Minute...

...war die Zusammenstellung der neuen GameStar-CD. So manche Demo trudelte erst kurz vor Schluß ein. Aber die Schweißperlen auf der Stirn haben sich gelohnt: So finden Sie neben der nagelneuen Demo zu Lucas Arts' **Grim Fandango** auch die exklusive GameStar-Edition der Auto-Raserei **NICE 2** (mitsamt GameStar-blauer Dodge Viper) und das Echtzeit-Spektakel **Dominion**. Ein weiteres Highlight sind unsere Video-Berichte von der E3 – hier können Sie schon heute die Hits von morgen bewundern. Zugunsten von mehr Demos haben wir diesmal übrigens auf das Malprogramm **Paintshop Pro** verzichtet. Spielspaß geht vor!

Demos

Alpha Natix. . . . . \Demos\Alpha\Anul1100.exe
Beast Wars . . . . \Demos\Beastwar\Beast.exe
Cyberstorm 2. . . . . \Demos\Cyber2\Cs2demo.exe
Dominion . . . . \Demos\Dominion\Dominion.exe
F-15 . . . . \Demos\F-15\F-15demo.exe
Grim Fandango. . . . . \Demos\Grim\Grim.exe
KKND 2 . . . . \Demos\Kknd2\Kknd2_de.exe
Knights and Merchants. . . . . \Demos\Knights\Km_ger91.exe
Larry's Casino . . . . \Demos\Larry\Lsldemo1.exe
NICE 2 . . . . \Demos\Nice2\Setup.exe
Robo Rumble . . . . \Demos\Robo\Robodemo.exe
Super Match Soccer . . . . \Demos\Super\Setup.exe
X-COM Interceptor. . . . . \Demos\X-com\Setup.exe

Programme

Active Movie . . . . \Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
Compuserve Software . . . . \Diverses\Compuserv\Cs304_d\Setup.exe
DirectX 5. . . . . \Diverses\Directx5\Dx5ger.exe
Fußball Manager . . . . \Diverses\Leser\Fussball\Install.exe
GameStar-MCI-Check . . . . \Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe
Hyper Snap . . . . \Diverses\Hyper\Setup.exe
Ikarus Anti-Virus. . . . . \Diverses\Antivir\Windows\Setup.exe
Kanonia. . . . . \Diverses\Leser\Kanonia\Kanonia.exe
S.E.C.K. . . . . \Diverses\Leser\Seck\Setup.exe
Stones. . . . . \Diverses\Leser\Stones\Stones.exe

Videos

GameStar-TV Folge 11 . . . . \Videos\Gstv11.mpg
E3-Special: Baldur's Gate . . . . \Videos\Bgate.mpg
E3-Special: Black & White . . . . \Videos\Bw.mpg
E3-Special: Command & Conquer 3 . . . . \Videos\Cc3.mpg
E3-Special: Highlights . . . . \Videos\E3high.mpg
E3-Special: Die Siedler 3 . . . . \Videos\S3.mpg
E3-Special: Ultima 9. . . . . \Videos\U9.mpg

Patches

Anno 1602 V103 . . . . \Patch\Anno103\Anno1602.exe
Boggle . . . . \Patch\Boggleuk\Bogglepa.exe
Diablo V1.05 . . . . \Patch\Diablo\Diablop.exe
Freespace V1.01. . . . . \Patch\Freespac\Freespac.exe
Motorhead V1.3 . . . . \Patch\Motor\Motorace.exe
Soldiers at War . . . . \Patch\Soldiers\Saw.exe
Unreal V1.01 . . . . \Patch\Unreal\1_01\Unrealpa.exe
Unreal Aureal A3D. . . . . \Patch\Unreal\Aureal*.*
Unreal Cyrix. . . . . \Patch\Unreal\Cyrix*.*
Unreal Voodoo Rush . . . . \Patch\Unreal\Rush*.*
Xenocracy . . . . \Patch\Xenoxcrac*.*

Specials

Anno 1602 Cheatprogramm. . . . . . \Diverses\Deluxe\Annochea\Anotrn.exe
Starcraft Geheimlevels. . . . . \Diverses\Deluxe\Starcraf*.*

Treiber

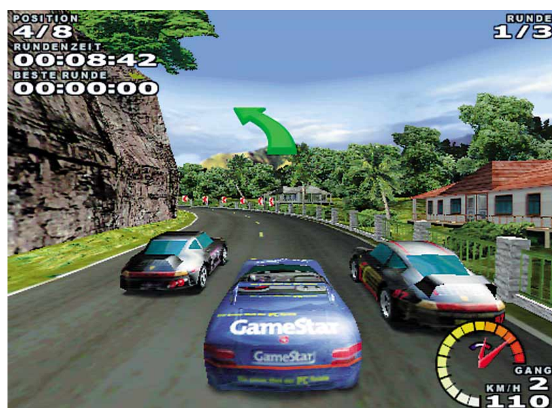
Creative Labs 3D Blaster 2 V980504 . . . . \Treiber\3dblast2*.*
Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme V1.08 . . . . . \Treiber\Gblastex*.*
Diamond Viper 330 V1.26 . . . . \Treiber\Viper330\Glv33126.exe
Elsa Victory Erazor V1.03 . . . . \Treiber\Erazor*.*
Elsa Winner 2000/Office V1.0202. . . . . \Treiber\Winner2o*.*

Exklusivdemo

NICE 2 GameStar-Edition

Rennspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festplatte: 10 MByte

Wie wär's mit einem Tiefflug über Hawaii? In unserer einzigartigen Special-Edition der NICE-2-Demo haben Sie Gelegenheit, eine Dodge Viper im GameStar-Design zwei Runden lang gegen sieben andere Traumwagen über die Südseeinsel zu jagen. Vorbei an Magnums Anwesen, durch malerische Waldpfade oder am Strand entlang. Die Strecke wäre eigentlich im fertigen Spiel aufgetaucht, doch die Designer haben sich entschlossen, sie nur GameStar-Lesern zur Verfügung zu stellen.



Der GameStar-Flitzer drängelt sich an zwei 911ern vorbei.

Mit Highspeed über Hawaii

Rufen Sie bitte den Eintrag im Startmenü auf, der Ihrem Grafik-Chipsatz entspricht. Wählen Sie also beispielsweise „NICE 2 Demo für 3Dfx", wenn Sie eine 3Dfx-Karte installiert haben. Ob mit Hilfe der Automatik oder mit manueller Schaltung – das Fahrgefühl der Boliden ist einmalig. Gekonnte Slides in engen Kurven, spektakuläre Überschläge oder Karambolagen sind auf der Demo-Strecke keine Seltenheit. Dank der beinahe fotorealistischen Grafik macht NICE 2 mit einer 3D-Beschleunigerkarte gleich doppelt soviel Spaß. Sogar Verformungen am Blechkleid nach allzu innigem Kontakt mit den Konkurrenten lassen sich gut erkennen.



Lassen Sie sich nicht zuviel Zeit, um die Grafik auf der Trauminsel zu genießen.

Pfeiltasten ..... Rechts, links
A/Y ..... Beschleunigen/bremsen
SHIFT/STRG ..... Hochschalten/runterschalten
F1 ..... Perspektive wechseln
F2 ..... Automatikschaltung
F3 ..... Rückspiegel
F5 ..... Steuerung wechseln

Demos

Alpha Natix

Puzzlespiel	Windows 95
486/100	16 MByte RAM
	Festplatte: 4 MByte

Worteraten einmal anders: Sie steuern eine Kugel über Buchstabenfelder und müssen versuchen, die vorgegebenen Begriffe innerhalb eines Zeitlimits zu bilden. In vier Levels erleichtern Spezialfelder die Zeichensuche, führen aber auch in den Abgrund.

Pfeiltasten ..... Hoch, runter, links, rechts
ESC ..... Demo beenden

Beast Wars

3D-Action	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festplatte: 13 MByte

Die Transformers setzen zum Sprung auf den Computer an: Kämpfen Sie sich auf Seiten der Maximals oder der Predators durch ein 3D-Actionspiel. Powerups und die Mutationsfähigkeiten der Roboter helfen durch die beiden Levels. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

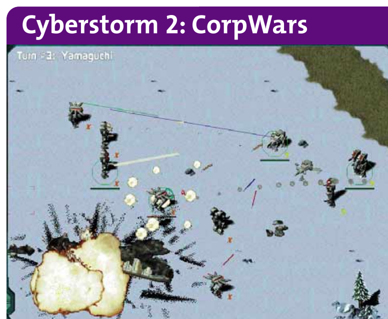
Pfeiltasten ..... Vorwärts, rückwärts, links, rechts
Leertaste ..... Feuern
STRG ..... Springen
ALT ..... Transformieren

Cyberstorm 2: CorpWars

Taktikspiel	Windows 95
Pentium 133	24 MByte RAM
	Festplatte: 54 MByte

Sie befehligen einen kleinen Trupp Hercs im Kampf gegen konkurrierende Mega-Konzerne. Vom einfachen Patrouillengang über die Verteidigung einer Bergbau-Station bis hin zum Großangriff reicht die Palette der wählbaren Einsätze. Trotz der enthaltenen Echtzeit-Option raten wir dringend zum Rundenmodus. Hier beenden Sie Ihren Zug per Mausklick auf »End Turn«, oben links. Ansonsten steuern Sie Cyberstorm 2 auf bewährte Echtzeit-Manier.

Cyberstorm 2: CorpWars


Die Basis verglüht im Laserfeuer.

Linke Maustaste ..... Einheit/Bewegungsziel auswählen,
..... Feind angreifen
Rechte Maustaste ..... Einheit abwählen, Online-Hilfe
+ und - ..... Spielfeld zoomen
, und . ..... Herc wählen
J ..... Hinknien/aufstehen
F7 ..... Drehen
0 ..... Befehle geben
X ..... Alle sichtbaren Vehikel auswählen

Dominion

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festplatte: 60 MByte

In der Demo zum langerwarteten Echtzeit-Strategiespiel geht es in fünf abwechslungsreichen Solo-Einsätzen mal gegen eine Feindbasis im Dschungel, mal in der Arktis gegen einen Konvoi. Dann wieder sollen Sie in der Wüste Gefangene befreien. Auch vier Multiplayer-Levels können Sie bereits antesten. Am Anfang steht der Ausbau des eigenen Stützpunkts. Ressourcen dafür liefern die grünen Quellen, über denen Sie eine Raffinerie errichten. Zweitwichtigster Faktor ist die Energieverteilung.

Dominion



Heiße Massenschlachten vor dem roten Lager.

Um Ihr Stromnetz auszubauen, verbinden Sie die Fabriken mit »Umbilicals« aus dem Infrastruktur-Menü, das Sie über die Bauleiste am unteren Bildschirmrand erreichen. Wenn alle verfügbaren Gebäude konstruiert sind, sollten Sie die Häuser upgraden (»Up«-Symbol), um an neue Bauoptionen und Einheiten zu gelangen.

Linke Maustaste .... Einheit wählen, bewegen,
.... angreifen
Linke Maustaste, Rahmen ziehen ... Gruppe auswählen
STRG und 1 bis 9 .... Gruppe bilden
1 bis 9 .... Gruppe aufrufen
Rechte Maustaste .... Einheit deaktivieren

▶F-15

Flugsimulation	Windows 95
Pentium 166	16 MByte RAM
	Festplatte: 100 MByte

Der neueste Streich der Simulationsexperten von Jane's: Schalten Sie in Ihrem High-tech-Jäger zusammen mit drei Wingmen eine Chemiefabrik aus. Am Zielort sollten Sie die MK84-Bomben wählen. Wenn der runde Kreis unten im Display über dem Ziel liegt, lösen Sie die Waffen aus. Sie können aber auch dem Autopiloten den Auftrag überlassen und die Show genießen. Während Einsteiger den voreingestellten Schwierigkeitsgrad bevorzugen werden, können Profis sich auch der Herausforderung stellen, die F-15 in der höchsten Realismusstufe zu fliegen. Achtung: In diesem Fall müssen Sie im Optionsmenü auch die Experten-Steuerung wählen. Die Demo unterstützt 3Dfx-Beschleunigerkarten.

Joystick .... Nase hoch, runter, links, rechts
Knopf 1 .... Bordkanone
Knopf 2 .... Gewählte Waffe
Pfeiltasten .... Kamerasteuerung
ß/' .... Schub erhöhen/verringern
T .... Ziel wählen
Leertaste .... Waffe wechseln
A .... Autopilot aktivieren
F1 bis F12 .... Perspektive wechseln
J .... Zum nächsten Wegpunkt springen

F-15



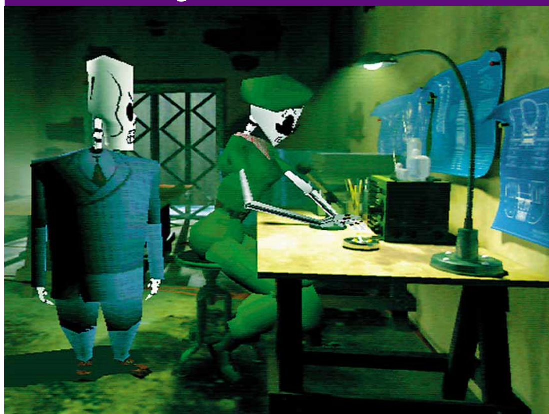
Hoppla! Da schmiert einer unserer Verbündeten brennend ab.

Grim Fandango

Adventure	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festplatte: 3 MByte

Mit Grim Fandango beschreitet Lucas Arts neue Wege. Abgesehen vom abgefahrenen Szenario in einer Totenwelt (sogar die Vögel sind Skelette) steuern Sie Ihren Helden nun wie im Klassiker Alone in the Dark durch die 3D-Szenen, die aus immer neuen Perspektiven zu sehen sind. Demnach steht Ihnen das vertraute Point-and-Klick Interface nicht mehr zur Verfügung; trotzdem bleibt auch Grim Fandango in Sachen Rätsel alten Tugenden treu. In der Demo gilt es, quasi als Geheimagent für einen Commandante einige Taubeneier aufzutreiben. Dazu müssen Sie das Dach eines Hochhauses erklimmen und die Vögel von ihren Nistplätzen verscheuchen.

Grim Fandango



Unser Held Manny macht der Rebellin schöne Augen-Höhlen.

Pfeiltasten	Vorwärts, rückwärts, drehen
E	Untersuchen
U	Benutzen
I	Inventar
P	Gegenstand verstauen
SHIFT	Rennen
F1	Hilfe
ALT und X	Demo beenden

KKND 2: Krossfire

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 75	16 MByte RAM
	Festplatte: 11 MByte

In der Demo-Mission zum Echtzeit-Strategiespiel KKND 2 kämpfen Sie auf Seiten des Robotervolks Series 9 gegen eine Mutantenbasis. Ölquellen liefern den Rohstoff, mit dem Sie Ihren Stützpunkt ausbauen und verstärken können. Um an Nachschub zu gelangen, klären Sie einfach die Karte auf und schicken Ihre Tankwagen zum schwarzen Gold. Indem Sie Gebäude aufrüsten, gelangen Sie an verbesserte Einheiten, die dann die Offensive starten.

Linke Maustaste	Einheit, Gebäude wählen/bewegen
Linke Maustaste auf Gegner	Feind angreifen
Rechte Maustaste	Karte scrollen
Linke Maustaste, Rahmen ziehen	Gruppe wählen
STRG und 1 bis 9	Gruppe nummerieren
1 bis 9	Gruppe aufrufen
SHIFT	Wegpunkte setzen

Knights and Merchants

Aufbauspiel	Windows 95
Pentium 90	24 MByte RAM
	Festplatte: 23 MByte

Knights and Merchants verbindet das Flair geruhsamer Aufbauspiele mit actionreicher Echtzeit-Strategie. Sobald Sie im Schulhaus genügend Arbeiter und Zimmermänner ausgebildet haben, errichten Sie ein funktionierendes Wirtschaftssystem. Dazu müssen Sie die Gebäude jeweils mit einem Facharbeiter besetzen. Wenn schließlich auch Ihre Streitmacht aufgebaut ist, können Sie sich an die Eroberung der beiden Computerländer machen.

Rechte Maustaste	Karte scrollen
Linke Maustaste	Einheit/Gebäude anwählen
1-4	Menüwahl
Esc	Befehls-/Menüabbruch
S	Truppe senden
H	Truppe anhalten
A	Angriff
V	Gruppe zuweisen

Knights and Merchants



Die Wachtürme halten unsere Ritter auf.

Larry's Casino

Kartenspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festplatte: 13 MByte

Eine Runde Black Jack mit dem berüchtigten Polyester-Casanova? Kein Problem: Sie können entweder gegen vier Computergegner oder via Internet gegen menschliche Mitspieler antreten. Ihren Kontostand sehen Sie am unteren Bildschirmrand. Um zu setzen, klicken Sie auf eine der Spielmünzen und ziehen sie auf den Teller vor Ihnen.

Klick auf »Hit«	Karte anfordern
Klick auf »Stand«	Bei Punktzahl bleiben
Klick auf »Doubledown«	Letzte Karte anfordern
Klick auf »Surrender«	Aussteigen

Robo Rumble

Echtzeit-Strategie	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festplatte: 25 MByte

Spielen Sie je zwei Roboter-Schlachten auf Seiten der Intelligence- oder der Firepower-Gruppe in diesem spektakulären Echtzeit-Strategiespiel. Der Clou: Ihre Kampfgeräte basteln Sie selber aus vorgegebenen Komponenten wie Chassis, Beinen und Bewaffnung zusammen. Jede Gattung eignet sich

Robo Rumble



Ein Raketenhagel empfängt unseren Robo.

dabei je nach gestellter Aufgabe mehr oder weniger gut. So läßt sich der erste Level der Intelligence-Gruppe beispielsweise lösen, indem ein Billigroboter den Lockvogel spielt, während die schweren Blechkameraden um die Feindarena positioniert werden und dort das Feuer eröffnen. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

BILD auf/EINFG	Zoomen
BILD ab/ENTF	Rotieren
POS1/ENDE	Perspektive erhöhen/senken
Linke Maustaste	Robo oder Wegpunkt wählen/Gegner angreifen
Rechte Maustaste	Karte scrollen
Leertaste	Baumenü

Super Match Soccer

Fußballspiel	Windows 95
Pentium 75	16 MByte RAM
	Festplatte: 10 MByte

Keine Detailorgien, sondern übersichtliche, gut spielbare Fußballaction wollten die Designer dieses Fußballspiels schaffen. Ob Sie lieber nur einen Spieler oder gleich die ganze Mannschaft kontrollieren: Bei einem US-Freundschaftsspiel über fünf Minuten können Sie herausfinden, ob das Konzept aufgeht. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten	Hoch, runter, links, rechts
ENTER	Flachpaß
Leertaste	Gerader Paß
SHIFT	Hoher Paß

▶X-COM Interceptor

Weltraumspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festplatte: 40 MByte

Im neuesten Teil der X-COM-Reihe schicken Sie kein Platoon Soldaten durch ein Taktikspiel, sondern gehen selbst im Raumjäger auf Alienhatz. Vom Kommandoscreen aus verfolgen Sie feindliche Flottenverbände und schicken Abfangstaffeln aus. Wenn die Truppen aufeinanderprallen, klettern Sie selbst ins Cockpit und heizen den Außerirdischen zusammen mit zwei Wingmen ein. Ihr Ziel verfolgen Sie dabei auf den beiden Radarschirmen unten am Cockpit; der linke deckt den vorderen Sichtbereich ab, der rechte den hinteren.

Pfeiltasten .... Nase hoch, runter, links, rechts
+/- .... Schub erhöhen/verringern
Rücktaste .... Voller Schub
TAB .... Nachbrenner
H .... Hyperspace
T .... Nächstes Ziel
R .... Nächster Feind
S .... Schilde verlagern
F1 bis F8 .... Perspektive ändern
Leertaste .... Waffe abfeuern

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der CD unter »Updates«.

- Anno 1602 V1.03
- Boggle
- Diablo V1.05
- Freespace V1.01
- Motorhead V1.3
- Soldiers at War
- Unreal V1.01
- Unreal Aureal A3D
- Unreal Cyrix
- Unreal Voodoo Rush
- Xenocracy

Treiber

Wir präsentieren Ihnen die allerneusten Treiber für verbreitete Grafikkarten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter »Treiber«.

- Creative Labs 3D Blaster 2 V980504
- Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme V1.08
- Diamond Viper 330 V1.26
- Elsa Victory Erazor V1.03
- Elsa Winner 2000/Office V1.020

Leserprogramme

Selbstprogrammierte Software von talentierten GameStar-Lesern.

Fußball Manager	von Thomas Köhler
Kanonia	von Wolfgang Pürstner
S.E.C.K.	von Frank Necas-Nießner
Stones	von Thorsten Freie

Schicken Sie uns Ihre Programme!

Haben Sie ein spannendes Computerspiel oder ein nützliches Tool programmiert? Dann schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar – Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Wir veröffentlichen jeden Monat die besten Einsendungen auf unserer CD. Auch selbsterstellte Szenarien für aktuelle Spiele nehmen wir gerne an.



GameStar TV, Folge 11: Haufenweise dunkle Gestalten tummeln sich auf der GameStar. Ob sich Monster-Martin wohl von den Plastikwummen beeindrucken läßt?

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen.

▶Active Movie

Mit dem Microsoft-Video-Treiber für Windows 95 können Sie auch unsere MPEG-Videos und Specials genießen.

▶DirectX 5

Die Runtime-Version der neuesten Auflage von Microsofts Spieleschnittstelle.

▶GameStar MCI-Check

Der MCI-Check entfernt zuverlässig alte MPEG-Treiber vom System. Lesen Sie dazu auch die Anleitung auf der Heft-CD.

▶Hypersnap DX

Programm zum Anfertigen von Screenshots aus Windows-95-Spielen. Funktioniert auch mit DirectX- und 3Dfx-Software.

Specials

Auch diesen Monat bieten wir Ihnen wieder kostenlose Erweiterungen zu aktuellen Spielen. Unser neues Cheat-Programm zu Anno 1602 läuft jetzt auch mit älteren Versionen des Aufbauhits.

- Exklusiv: Anno 1602 Cheat (neue Version)
- Geheime Starcraft Levels
- Sechs Leserszenarien zu Age of Empires

▶Compuserve Zugangssoftware

Die aktuelle Compuserve-Zugangssoftware mit allem, was Sie zum Einstieg ins Internet und Compuserve benötigen.

▶Ikarus Virus-Utilities

Vier Wochen lang lauffähige Testversion für Windows 95. Keine Macht den Viren.

Videos

▶E3-Special: Baldur's Gate

Das Action-Rollenspiel soll bald frischen Wind ins Genre bringen.



Baldur's Gate: Wortwitz und kampfstarke Recken.

▶E3-Special: Black & White

Peter Molyneux ließ uns einen Blick auf das erste Lionhead-Projekt werfen.

▶E3-Special: C&C 3



Das giftgrüne Tiberium breitet sich schnell aus.

▶E3-Special: Messe-Highlights

Witziges, Neuigkeiten und Bizarres frisch von der weltgrößten Computerspiele-Messe in Atlanta.

▶E3-Special: Siedler 3

Sie wuseln wieder: Der dritte Teil von Blue Byte's Aufbauepos angespielt.

▶E3-Special: Ultima 9

Lord British höchstpersönlich zeigte uns auf der Messe sein ambitioniertes, Rechenpower-fressendes Projekt Ultima 9-Ascension.



Ultima 9 - Ascension: Der Avatar wird dreidimensional.

▶GameStar-TV 08/98

Folge 11: Gunnar Geisterjäger

Begleiten Sie unsere Crew bei ihrem Kampf gegen das fürchterliche Westfalen-Alien.

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 8/98

Alle Levels durchgespielt

Unreal

Die ersten zehn Missionen gelöst

Commandos

Ladder-Karten, Editor, Battlenet

StarCraft

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

8/98

Lesen Sie auf Seite 164: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Tips&Tricks-Index aller bisherigen Ausgaben

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips&Tricks-Seitenzahl)

Spieletitel	Ausgabe	Art	Counter
688 (I) Hunter/K.	10/97	K	0002
Abe's Oddysee	03/98	C	0149
Achtung Spitfire!	01/98	C	0083
Age of Empires	12/97	T	0061
Age of Empires	01/98	C	0083
Age of Empires	01/98	L	0102
Age of Empires	02/98	C	0119
Age of Empires	03/98	C	0149
Age of Empires	04/98	C	0171
Age of Empires	06/98	C	0219
Agent Armstrong	11/97	K	0028
AHX-1	01/98	C	0083
Akte Europa	11/97	K	0028
Akte Europa	12/97	C	0052
Akte Europa	01/98	C	0083
Alarmstufe Rot	11/97	K	0028
Alarmstufe Rot	03/98	C	0149
Alarmstufe Rot	05/98	C	0199
Anno 1602	05/98	T	0214
Anno 1602	06/98	T	0250
Anno 1602	06/98	C	0219
Anno 1602	07/98	T	0270
Anno 1602	07/98	C	0253
Anno 1602	08/98	K	0281
Anstoss 2	10/97	T	0014
Anstoss 2	02/98	C	0119
Anstoss 2	04/98	K	0171
Anstoss 2 – Verl.	04/98	T	0198
Anstoss 2 – Verl.	06/98	K	0219
Apache Longb. 2	02/98	T	0144
Armored Fist 2	12/97	K	0052
Armored Fist 2	02/98	T	0142
Army Men	07/98	K	0253
Atomic Bomb.	10/97	K	0002
Autobahn Raser	08/98	C	0281
Balance of Power	02/98	K	0119
Balance of Power	03/98	L	0160
Balls of Steel	02/98	C	0119
Balls of Steel	03/98	C	0149
Baphomets Fl. 2	11/97	T	0038
Battlespire	03/98	L	0170
Battlespire	04/98	C	0171
Battlezone	04/98	T	0196
Battlezone	05/98	L	0205
Battlezone	06/98	C	0219
Betrayal in Antara	10/97	K	0002
Betrayal in Antara	10/97	C	0002
Betrayal in Antara	11/97	L	0046
Black Dahlia	05/98	K	0199
Blade Runner	02/98	L	0138
Blaster	02/98	C	0119
Bleifuss Fun	12/97	C	0052
Bleifuss Fun	08/98	C	0281
Bleifuss Rally	01/98	K	0083
Bleifuss Rally	03/98	C	0150
Bundesliga Manager Hattrick	07/98	K	0254
C&C 2: Miss. 2	12/97	L	0066
C&C 2: Miss. 2	04/98	C	0171
Capitalism Plus	10/97	C	0003
Carmageddon	10/97	K	0003
Carmageddon	11/97	C	0028
Cart Pr. Racing	05/98	C	0199
Civilization 2	03/98	C	0150
Civ Net	01/98	C	0083
Comanche Gold	08/98	C	0281
Command & Conquer	03/98	C	0150
Commandos	08/98	L	0306
Commandos	08/98	K	0282
Conflict: Freespace	08/98	K	0282
Constructor	10/97	T	0022
Constructor	11/97	C	0029
Croc	03/98	K	0150
Croc	04/98	C	0172
Croc	05/98	C	0199
Dark Colony	11/97	K	0029
Dark Earth	10/97	K	0003
Darkening	04/98	C	0172
Dark Omen	05/98	C	0200
Dark Omen	05/98	L	0210
Dark Omen	06/98	C	0220
Dark Reign	12/97	C	0052
Dark Reign	12/97	L	0076
Dark Reign	02/98	K	0119
Dark Reign	03/98	K	0150
Dark Reign	04/98	C	0172
Dark Reign	05/98	C	0200
Dark Reign	05/98	K	0200
Dark Reign	06/98	C	0220
Dark Reign Exp.	06/98	L	0244
Dark Reign (L-E.)	11/97	T	0034
Darklight Conflict	10/97	C	0003
Dark Omen	04/98	L	0188
Daytona USA Del.	12/97	K	0052
Deer Hunter	08/98	C	0282
Defiance	01/98	C	0084
Demonworld	11/97	T	0044
Demonworld	12/97	L	0062
Demonworld	02/98	C	0119
Descent t. Under.	03/98	K	0150
Diablo: Hellfire	01/98	K	0084
Diablo: Hellfire	03/98	C	0152
Diablo: Hellfire	07/98	C	0254
Diablo: Hellfire	08/98	C	0282
Diablo	05/98	C	0200
Diablo	07/98	C	0254
Die by the Sword	06/98	K	0220
Die by the Sword	06/98	C	0220
DSF Fußballman.	03/98	C	0152
DSF Golf	11/97	K	0029
Dungeon Keeper	10/97	L	0016
Dungeon Keeper	04/98	K	0173
Dungeon Keeper	04/98	C	0173
Dungeon Keeper	08/98	K	0283
Earth 2140	02/98	C	0119
Earthsiege 2	11/97	K	0029
Emergency	08/98	C	0283
Emperor o. t. f. S.	10/97	K	0004
Extreme Assault	10/97	C	0003
Extreme Assault	01/98	C	0084
F1 Manager Pro	11/97	K	0030
F1 Racing Sim.	01/98	T	0116
F1 Racing Sim.	02/98	T	0130
F-16 Fight. Falc.	10/97	K	0003
F-22 ADF	05/98	C	0201
F-22 Raptor	01/98	K	0084
F-22 Raptor	03/98	C	0152
Fallout	01/98	K	0084
Fallout	03/98	L	0166
Fallout	04/98	K	0173
FIFA '98	01/98	T	0104
FIFA '98	03/98	C	0152
FIFA '98	04/98	K	0173
FIFA '98	05/98	C	0201
FIFA '98	06/98	K	0221
Fighters Anthol.	03/98	C	0152
Fighting Force	05/98	K	0201
Final Liberation	02/98	K	0120
Floyd	12/97	L	0080
Formel 1	12/97	C	0052
Formel 1 '97	05/98	K	0201
Forsaken	05/98	T	0218
Forsaken	07/98	C	0254
Forsaken	08/98	C	0283
Frankreich 98	07/98	K	0254
Frankreich 98	08/98	C	0284
Frogger	02/98	C	0120
Frogger	02/98	K	0120
Frogger	05/98	C	0201
Game, Net & M.	08/98	C	0284
Gettysburg	06/98	C	0221
Gnap	04/98	K	0174
Golden Goal 98	08/98	K	0284
G-Police	12/97	K	0052
G-Police	02/98	C	0120
G-Police	03/98	C	0152
Grand Theft Auto	01/98	K	0084
Grand Theft Auto	02/98	K	0121
Grand Theft Auto	03/98	C	0152
Grand Theft Auto	03/98	K	0152
Grand Theft Auto	04/98	T	0194
Granny	03/98	K	0153
Hardcore 4x4	10/97	K	0003
Have a Nice Day	01/98	C	0085
Heart of Darkness	08/98	K	0284
Heavy Gear	03/98	L	0158
Heavy Gear	04/98	C	0174
Heavy Gear	06/98	C	0221
Hercules	12/97	K	0052
Hercules	01/98	C	0085
Heroes of M&M 2	07/98	C	0254
Herrscher d. M.	03/98	K	0153
Herrscher d. M.	06/98	C	0221
Hexen 2	12/97	C	0052
Hexplore	07/98	K	0254
iF-22	10/97	K	0003
Imperialismus	10/97	T	0024
Imperium Gal.	10/97	C	0004
Incoming	05/98	T	0217
Incoming	06/98	C	0221
Incubation	11/97	T	0048
Incubation	12/97	L	0068
Incubation	01/98	K	0085
Incubation	05/98	T	0213
Incubation	06/98	C	0221
Incubation Miss.	07/98	L	0275
Industriegigant	10/97	T	0025
Interstate '76	10/97	C	0004
Interstate '76	11/97	K	0030
Interstate '76	06/98	K	0222
Interstate '76: Nitro Riders	07/98	K	0255
iPanzer 44	06/98	K	0222
I-War	03/98	C	0153
I-War	06/98	C	0222
Jack Nicklaus 5	04/98	K	0174
Jazz Jackrabbit 2	06/98	C	0222
Jedi Knight	12/97	C	0053
Jedi Knight	12/97	K	0053
Jedi Knight	12/97	L	0057
Jedi Knight	02/98	C	0121
Jedi Knight	05/98	C	0201
Jedi Knight	05/98	K	0201
JetMoto	03/98	K	0153
Journeyman P. 3	02/98	K	0121
Journeyman P. 3	03/98	L	0156
KKND 2	07/98	T	0255
Lands of Lore 2	11/97	K	0030
Lands of Lore 2	01/98	L	0106
Legacy of Kain	11/97	C	0030
Leviathan	11/97	K	0030
Liberation Day	05/98	K	0201
Little Big Adv. 2	10/97	L	0008
Little Big Adv. 2	02/98	C	0121
Lords of Magic	02/98	T	0148
M1 Tank Plat.2	05/98	K	0202
Machine Hunter	11/97	C	0030
Mage Slayer	12/97	C	0054
Mage Slayer	12/97	K	0054
Manx TT	12/97	K	0054
Master of Orion 2	04/98	C	0174
Max Montezuma	02/98	K	0121
Meat Puppet	10/97	K	0005
Meat Puppet	11/97	C	0030
Mech Command.	08/98	T	0325
Mechwarrior 2: Mercenaries	04/98	C	0174
Men in Black	01/98	K	0085
Men in Black	02/98	C	0121
Metalizer	07/98	K	0255
Micro Mach. V3	07/98	K	0255
Might & Magic 6	06/98	K	0222
Monkey Island 3	01/98	L	0098
Monkey Island 3	04/98	C	0175
Monkey Island 1	01/98	C	0085
MonsterTruck Madness 2	08/98	C	0284
Motorhead	07/98	C	0256
Motorhead	08/98	C	0285
Mysteries o. t. Sith	04/98	L	0177
Mysteries o. t. Sith	05/98	C	0202
Myth	12/97	K	0054
Myth	02/98	C	0122
Myth	04/98	L	0190
NBA Live '98	07/98	C	0256
Need for Speed 2	01/98	C	0086
Need f. Speed 2 SE	06/98	C	0222
Netstorm	01/98	K	0085
Netstorm	04/98	C	0175
NHL '97	07/98	C	0256
NHL '98	12/97	C	0054
NHL '98	01/98	K	0086
NHL '98	02/98	K	0122
NHL '98	03/98	C	0154
NHL '98	07/98	C	0256
Nightmare Creat.	06/98	C	0223
Nuclear Strike	01/98	C	0086
Nuclear Strike	01/98	K	0086
Nuclear Strike	03/98	C	0154
Outwars	07/98	C	0256
Overboard	12/97	K	0054
Pandemonium!	10/97	C	0005
Pandemonium 2	05/98	C	0202
Panzer Gen. 3D	12/97	K	0054
Panzer Gen. 3D	05/98	C	0203
Panzer Gen. 3D	07/98	C	0257
Pax Imperia 2	03/98	K	0154
Pazifik Admiral	10/97	C	0005
Pazifik Admiral	01/98	K	0086
Perfect Assassin	12/97	K	0055
Perfect Weapon	11/97	C	0031
Perry Rhodan	03/98	L	0169
POD (Planet o. D.)	10/97	C	0006
Postal	01/98	C	0086
Powerboat Racing	04/98	K	0175
Powerboat Racing	06/98	C	0223
Reap	07/98	C	0257
Rebel Moon Ris.	02/98	C	0122
Rebellion	07/98	K	0257
Red Baron 2	02/98	K	0122
Redline Racer	06/98	K	0223
Redline Racer	07/98	C	0257
Resident Evil	10/97	K	0006
Rising Lands	03/98	K	0154
Rising Lands	04/98	L	0184
Riven	02/98	L	0140
Sanitarium	08/98	C	0285
Sensible Soccer – WM Edition	07/98	K	0257
Seven Kingdoms	02/98	T	0146
Seven Kingdoms	04/98	C	0176
Shadows of the E.	11/97	T	0043
Shadows of the E.	01/98	C	0086
Shadows of the E.	02/98	C	0122
Siedler 2	04/98	K	0176
Siedler 2	05/98	C	0203
Sim City 2000	07/98	C	0257
Spec Ops	07/98	C	0258
Speedboat Attack	12/97	K	0055
StarCraft	06/98	L	0225
StarCraft	06/98	T	0225
StarCraft	06/98	C	0223
StarCraft	08/98	K	0285
StarCraft Online	08/98	T	0295
StarCraft Editor	08/98	T	0290
StarCraft Ladder	08/98	T	0287
StarCraft Multipl.	07/98	T	0259
StarCraft Veteran.	07/98	L	0266
Starfleet Academy	11/97	K	0031
Starfleet Academy	01/98	K	0086
Starfleet Academy	01/98	L	0114
Starfleet Academy	04/98	K	0176
Streets of Sim C.	02/98	K	0122
Streets of Sim C.	03/98	C	0154
Sub Culture	12/97	K	0055
Sub Culture	01/98	K	0087
Sub Culture	03/98	C	0154
Swing	10/97	K	0006
Take no Prisoners	03/98	C	0155
Test Drive 4	01/98	C	0087
Tex Murphy 3	05/98	K	0203
The Reap	01/98	K	0087
Theme Hospital	07/98	C	0258
Theme Park	11/97	K	0031
Tomb Raider 2	01/98	K	0087
Tomb Raider 2	01/98	L	0090
Tomb Raider 2	02/98	C	0122
Tomb Raider 2	03/98	K	0155
Tomb Raider Director's Cut	06/98	L	0246
Total Annihilat.	11/97	T	0042
Total Annihilat.	12/97	C	0055
Total Annihilat.	12/97	L	0072
Total Annihilat.	01/98	L	0112
Total Annihilat.	03/98	C	0155
Total Annihilat.	05/98	C	0204
Tour. Car Champ.	01/98	K	0087
Tour. Car Champ.	02/98	C	0123
Turok	11/97	K	0032
Turok	12/97	C	0056
Turok	02/98	L	0134
Turok	05/98	C	0204
Turok	06/98	C	0224
Twisted Metal 2	03/98	K	0155
Ubik	05/98	K	0204
Unreal	07/98	T	0279
Unreal	08/98	L	0296
Unreal	08/98	C	0285
Uprising	01/98	K	0087
Uprising	02/98	C	0123
Uprising	04/98	C	0176
Uprising	06/98	K	0224
Vergessener Kontinent	01/98	K	0088
Virtua Fighter 2	11/97	T	0037
Virtua Fighter 2	12/97	C	0056
Virtua Squad 2	02/98	C	0123
Virus	02/98	C	0123
Warcraft 2	03/98	C	0155
Warlords 3	10/97	K	0007
War Wind	01/98	C	0088
War Wind 2	02/98	C	0123
War Wind 2	02/98	K	0123
War Wind 2	03/98	L	0162
Wing Comm. 5	02/98	L	0126
Wing Comm. 5	03/98	C	0155
Wing Comm. 5	04/98	C	0176
Wipeout 2097	10/97	C	0007
World Wide Soccer	10/97	K	0007
Worms 2	02/98	C	0125
Worms 2	02/98	T	0132
Worms 2	04/98	C	0176
Worms 2	06/98	K	0224
Worms 2	08/98	K	0286
X-Car	01/98	C	0088
X-COM 3	11/97	T	0049
X-COM 3	12/97	C	0056
X-COM Intercept.	07/98	K	0258

Anno 1602

TIP 1: Anrufe und Zuschriften von Lesern brachten es an den Tag: Unser exklusiver Anno 1602-Cheater von der letzten Cover-CD funktionierte offenbar nur mit dem ungepatchten Hauptprogramm. Sobald durch das Aufspielen eines Patches die Versionsnummer geändert wurde, ging nichts mehr. Wir haben den Trainer daher komplett neu programmiert, so daß er jetzt brav mit allen Varianten des Aufbau-Hits arbeitet. Auch ein mit dem brandneuen Patch auf Version 1.03 getuntes Anno 1602 läßt sich jetzt betrügen. Das generalüberholte Cheat-Programm finden Sie auf unserer Cover-CD unter dem Menüpunkt »Special«. **Kopieren Sie es als erstes auf Ihre Festplatte,** und starten Sie es vor einer Anno-Sitzung. Über die (veränderbaren) Hotkeys schalten Sie die trickreichen Funktionen nach Belieben ein und aus.



Anno 1602: Wir haben unser exklusives Cheatprogramm noch mal überarbeitet.

TIP 2: Die kleineren Tricks und Gemeinheiten findet man bei diesem sehr umfangreichen Programm eben erst nach längerer Spieldauer. Sollten beispielsweise gegnerische Armeen doch einmal in Ihr schönes Inselparadies einfallen, gibt es eine simple Methode, sie am Weiterkommen zu hindern. Achten Sie darauf, daß sich die feindlichen Soldaten nicht allzu weit entfernt vom Meer aufhalten, und pflanzen Sie mehrere Baumreihen um sie herum. Die ohnehin scheinbar nicht sehr motiviert, dafür schnell vorrückenden Schergen sind nun eingesperrt und bewegungslos. Sie lassen sich ohne Murren, wie sich's für gute Verlierer gehört, von Ihren Kriegsschiffen vor der Küste in eine andere (Unterwasser-)Welt bombardieren.



Tip 3: Reißen Sie die Anlegestelle ab, um dort eine Mauer zu bauen.

TIP 3: Möchten Sie sich wirkungsvoller gegen Piraten und ähnlich grimmiges Gesindel schützen, reißen Sie einfach kurzerhand die Anlegestelle vor Ihrem Kontor ab, und ziehen Sie dort ein paar starke Mauern hoch. Ihre Schiffe können nach wie vor Waren austauschen, Ihr Handelszentrum steht nun allerdings wesentlich angriffsicherer da.

TIP 4: Sowohl Anno-Neulinge als auch Veteranen kennen das Problem nur zu gut: schmerzlicher Mangel an Werkzeugen. Mit der kleinen Hexerei von Christian Rockenbach aus Kriegsfeld kann man diesen Ärger gleich zu Beginn eines Szenarios umgehen. Bauen Sie wie gewohnt Ihr Kontor, und laden Sie sämtliche Waren von Ihrem Schiff – lediglich 20 Tonnen Werkzeug müssen auf dem Kahn verbleiben. Merken Sie sich den Namen des Schiffes, speichern und beenden Sie das Spiel. Öffnen Sie nun das Savegame in Ihrem Anno 1602-Verzeichnis mit einem Hexeditor (zum Beispiel dem Savegame Editor Construction Kit auf unserer Cover-CD), und suchen Sie dort nach dem betreffenden Schiffsnamen. Die folgenden Zahlenkolonnen durchforsten Sie nach der Ziffernfolge »80 02«, die Sie schlicht in »FF FF« umändern, dann speichern Sie den verhexten Spielstand. Siehe da, im Spiel sind Sie plötzlich stolzer Besitzer von immerhin 511 Tonnen der begehrten Werkzeuge, wodurch das fröhliche Eiland-Erobern wesentlich beschleunigt werden dürfte.

Autobahn Raser

TIP 1: Das mißlungene Rennspiel fand anscheinend doch zahlreiche Gelegenheitskäufer, die gerne mal mit Trabbi und Astra die heimischen Fernfahrstraßen unsicher machen. Eine Möglichkeit, sich den herben Pisten-Alltag etwas entspannter zu gestalten: Fahren Sie innerhalb von Städten einfach dreist auf der linken Spur – so lange werden Sie nämlich nicht von der pingeligen Polizei angehalten.

TIP 2: Sven Frischgesell aus Dörpling fand heraus, wie Sie sich bei dem Spiel wenigstens keine Geldsorgen mehr machen müssen. Öffnen Sie die Datei GARAGE.INI aus dem Installationsverzeichnis; dort können Sie die Anschaffungskosten für Fahrzeuge und Ausrüstungsgegenstände verändern, indem Sie einfach die Zahlen-Werte hinter den Autos und Items umschreiben – je niedriger der Wert, desto billiger das Objekt der Begierde.

Bleifuss Fun

Virgins beliebte Auto-Raserei gibt's jetzt als Budget-Titel – und die Cheats bei uns gleich dazu. Geben Sie die folgenden Codes im Hauptbildschirm bei gleichzeitig gedrückter »Shift-Taste« ein. Unter Umständen muß das Spiel vorher neu gestartet werden.

Cheat	Wirkung
SLASKTRATT	Alle Autos
SURMULE	Alle Strecken
SVINPOLE	Kameraperspektive hinter dem Auto (genial!)
BANARNE	Zieht die Karosserien in die Höhe
FILMJOLK	Witziger Grafik-Effekt
SKUNK	Nur die Räder der Autos anzeigen

Comanche Gold

Die neuen Missionen des phantastischen Heli-Dramas von Novalogic sind teilweise recht happig. Um feindliches Fluggerät aller Art leichter zurück auf den Boden der Tatsachen befördern zu können, drücken Sie während eines Fluges die »R«-Taste. Geben Sie dann einen der Cheat-Codes ein, und bestätigen Sie diesen mit »Return«. Möglicherweise können »y« und »z« vertauscht sein, je nach Tastaturtreiber.

Cheat	Wirkung
IPIG	Unbegrenzte Munition
RATZ	Unsichtbarkeit
COWZ	Die Geschehnisse werden eingefroren
CAT9	Ihr Heli wird repariert
DOG9	Vollständiges Waffenarsenal
BAT9	Mehr Hellfires

Commandos

Neben dem ersten Teil unserer Komplettlösung auf Seite 184 finden Sie hier noch Kurztips zu Eidos' nervenaufreibendem Taktikspiel Commandos.

TIP 1: Prägen Sie sich unbedingt die Tastaturbefehle für wichtige Aktionen (Aufstehen, Kriechen, Messer zücken) ein, um schneller handeln zu können.



Commandos: Zu Tip 2: Arbeitslose Agenten kriechen in gesicherte Gefilde.

TIP 2: Lassen Sie unbeschäftigte Agenten in Deckung kriechen, damit sie nicht entdeckt werden.

TIP 3: Green Beret und Spion sollten ausgeschaltete Gegner sofort hinter Häuserecken oder Bäumen verstecken.

TIP 4: Messer und Giftspritze sind die wichtigsten Waffen, da sie lautlos arbeiten. Per Doppelklick greifen Ihre Leute zweimal so schnell damit an – nur so können sie bewegliche Wachen von hinten ausschalten.

TIP 5: In nur spärlich bewachten Gegenden ist die Pistole die erfolgreichste Waffe. Ihr Agent versteckt sich hinter einer Mauer und gibt einen Lockschuß ab. Schon laufen die in der Nähe patrouillierenden Gegner direkt vor seinen tödlichen Pistolenlauf.

TIP 6: Die Maschinenpistole eignet sich gegen stärker besetzte Wachmannschaften. Da sie aber nur eine niedrige Schußfrequenz aufweist, sollte sich der Fahrer zum Nachladen stets hinter eine Mauer zurückziehen.

TIP 7: Das Scharfschützengewehr feuert fast geräuschlos und ist daher auch zum Einsatz im feindlichen Lager geeignet. Denken Sie aber daran, daß Sie dafür nur wenige Patronen haben.

TIP 8: Mit der Harpune kann man auch lautlos auf Ziele schießen, an die man sonst nicht herankommt (z.B. auf eine Wache hinter einem Gittertor).

TIP 9: Patrouillen mit ausgedehnter Marschroute lassen sich einfach mit der Falle ausschalten. Prägen Sie sich die Streifenstrecke ein, und legen Sie dann irgendwo die Falle darauf. So kriegt man auch große Wachtruppen klein. Außerdem läßt sich die Falle ähnlich wie das Messer benutzen, indem der Sprengmeister sie unmittelbar hinter einem Gegner auslegt.

Conflict: Freespace

TIP 1: Die automatische Gegner-Geschwindigkeitsanpassung (»M«) ist zwar sehr praktisch, aber mit den Tasten »A« und »Y« können Sie sich noch präziser hinter feindlichen Shivaner-Schiffen festsetzen.

TIP 2: In einigen Missionen greift unbegrenzt eine Welle von Shivanern nach der anderen an – außer, Sie schnappen sich den letzten, spielen mit ihm, zerstören aber sein Raumschiff nicht ganz.

TIP 3: Wenn Sie gegnerische Schiffe vor dem Sprung in den Subspace abfangen sollen, schalten Sie unbedingt erst deren Triebwerke und dann die Waffensysteme aus. Sie stecken zwar insgesamt mehr Treffer ein, haben aber entscheidend weniger Zeitdruck.

TIP 4: Ihr Zielerfassungsgerät markiert nur das wichtigste Waffen-Untersystem. Die restlichen Raketen- und Lasertürme müssen Sie per Sichtkontakt finden und ausschalten. Wenn Sie mal beim besten Willen nicht fündig werden können: Ihre computergesteuerten Kollegen schaffen das automatisch per »Disarm my Enemy«, andernfalls »wischen« Sie mit dem Fadenkreuz über das Schiff und drücken die »V«-Taste.

TIP 5: Es mag zwar wenig heroisch wirken, aber rufen Sie im Notfall ruhig nach Verstärkung – schließlich haben die Freespace-Entwickler diese Möglichkeit absichtlich eingebaut.

TIP 6: Beim Anflug auf Gegner ballern Sie erst mit nur einem Geschütz und hauen den Feinden dann ein paar hitzesuchende Raketen um die Ohren – so treiben Sie die Shivaner auseinander. Auf nahe Distanz sollten Sie immer mit allen Geschützen schießen, um in kürzester Zeit maximalen Schaden bei den Aliens anzurichten.

TIP 7: Achten Sie im Kampfgetümmel darauf, immer ein bißchen Nachbrenner-Reserve geladen zu haben. So können Sie im Notfall schnelle, lebensrettende Ausweichmanöver fliegen.

TIP 8: Wenn Ihnen ein Gegner im Nacken hängt, können Sie Ihr Schiff drehen, bis die meisten Geschosse daran vorbeiflitzen. Das funktioniert mit relativ flachen Jägern wie der Apollo besser als mit den runden Bombern.

Deer Hunter

Sie haben auf Ihrem PC bereits die Jagdsaison eingeläutet, wollen aber bei der wenig hektischen Hirsch-Hatz nicht durch die Hölle gehen? Geben Sie folgende Codes auf der Karte ein, bevor Sie einen Feldzug gegen die ahnungslosen Waldbewohner starten.

Cheat	Wirkung
DHSTEALTH	Ihre Opfer können Sie weder hören noch riechen
DHBAMBI	Die Positionen der Hirsche werden auf der Übersichtskarte angezeigt
DHDOEINHEAT	Das Wildbret begibt sich zu Ihrem Standort
DHBUCKDOWN	Selbst angeschossenes Getier ergreift nicht die Flucht

Diablo: Hellfire

In gespannter Erwartung von Blizzards Diablo 2 spielen Rollenspiel-Fans nach wie vor begeistert das Addon des Vorgängers. Wer sich dabei immer noch ärgert, daß er im ersten Teil mühsam aufgepäppelte Helden nicht sofort in Hellfire zum unbeschwerten Zombie-Zerhacken zu Rate ziehen konnte: Um das Problem zu lösen, kopieren Sie



Hellfire: Der Spielstand-Trick ist zwar nicht neu, aber immer noch hilfreich.

Ihren Kämpfer, der durch »single_x.sv« gekennzeichnet ist, einfach aus dem Diablo- ins Hellfire-Verzeichnis, wo Sie die Datei in »single_x.hsv« umtaufen; »x« steht dabei für die Nummer Ihres jeweiligen Spielstandes. Nun können Sie auch in den spannenden Zusatzmissionen von den hart erarbeiteten Erfahrungen Ihres liebgewonnenen Charakters profitieren; bereits erbeutete Ausrüstungsgegenstände, Waffen und Rüstungen gehen bei der Schummel-Prozedur aber gemeinerweise verloren.

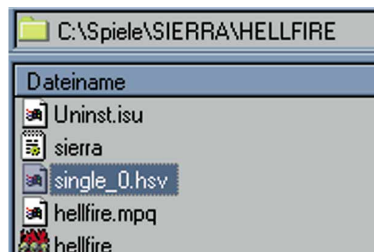
Dungeon Keeper

GameStar-Leser Schuan Wallaschi aus Freiburg hat sich einige Gedanken zu den Tempelopferungen in Bullfrogs Anti-Helden-Epos gemacht. Wer es leid ist, ständig seine stärksten Kreaturen im Weihwasser zu versenken, ohne zu wissen, was man dafür als Gegenleistung bekommt, schaut einfach kurz in unsere Liste; schon weiß man Bescheid, ob sich die verlustreichen Aufopferungen überhaupt lohnen.

Tempelopfer	Belohnung
2 Käfer	Erfolgreiche Herstellungen in der Handwerkskammer
2 Fliegen	Momentane Forschung ist abgeschlossen
3 Spinnen	Teufler
Käfer + Spinne	Eiserne Jungfrau
Fliege + Spinne	Zauberer
Troll + Teufler + Eiserne Jungfrau	Horny
Imp	Günstigere Preise an der Imp-Börse
Geist	Alle Hühner explodieren
2 Teufler	Alle Kreaturen werden vorübergehend in Hühner verwandelt
Horny	Alle Kreaturen werden sauer
Vampir	Alle Kreaturen werden krank

Emergency

Katastrophenbekämpfung ist ein dankbarer Dienst an der Gesellschaft, doch auch der edelste Feuerwehrmann beißt vor Wut in seinen Helm, wenn Lohnzahlungen und Geld für nötiges Arbeitsgerät ausbleiben. Per E-Mail erreichte die GameStar-Redaktion ein nützlicher Cheat von K. Jensen für Topwares Rettungsprogramm. Laden Sie Ihren gespeicherten Spielstand mit einem Hexeditor, und suchen Sie nach den Offsets »44« und »45«, deren Werte Sie mit »FF FF« überschreiben. Zurück im Spiel werden Sie erfreut feststellen, das Ihre Kontoanzeige auf beruhigende 65.000 Geldeinheiten gestiegen ist, was einige gerettete Menschenleben mehr einbringen sollte.



Emergency: Die unscheinbaren »FF FF« erleichtern Ihren Rettungsalltag.

Forsaken

Weitere Hilfestellungen für Acclaims Weltall-Wahnsinn gefällig? Nach allgemeineren Tips zur erfolgreichen Drohnenbekämpfung in den letzten Ausgaben folgen nun die ultimativen Cheat-Codes, mit deren Hilfe Sie dem gemeinen Geschmeiß unbegrenzt und nach Herzenslust einheizen können. Geben Sie zunächst »BUBBLES« im Menü-Modus ein, um die Schummelei zu aktivieren, danach den Code Ihres Vertrauens. Beachten Sie, daß je nach verwendetem Tastatur-Treiber »y« und »z« vertauscht sein können.

Cheats	Wirkung
iamzeus	Wie der Name schon sagt – Unverwundbarkeit, sämtliche Waffen und Munition
thefullmonty	Sprung zu einem beliebigen Level
lumberjack	Unterschiedliche Raketen
jimbeam	Unterschiedliche Laser

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien brauchen sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel den Hex Workshop 32, der unserer Meinung nach zur Zeit der Beste ist. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte bitte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.

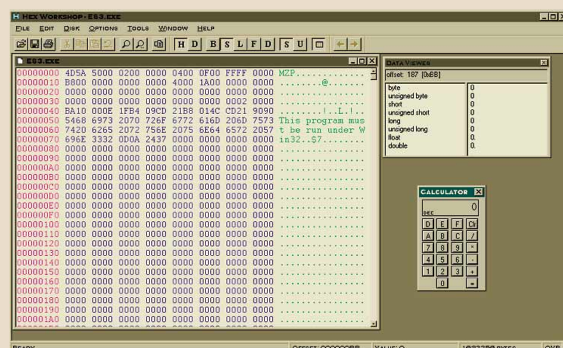
2. Starten Sie den Hex Workshop, und laden Sie über »File/Open...« die zu bearbeitende Datei ein.

3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge. Die entsprechende Zeile (Offset) können Sie, falls bekannt, über »Edit/Goto« suchen lassen. Wissen Sie nur die Zeichenfolge oder Teile davon, hilft Ihnen der Hex Workshop über »Edit/Find« weiter.

4. Prüfen Sie immer, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Calculator auch Zahlen umrechnen lassen. Der funktioniert wie ein Taschenrechner: Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dec), tippen Sie die Zahl, und klickenSie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dec.

5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.

6. Vergessen Sie abschließend nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit HexWorkshop 32 können Sie Save-Dateien oder Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an!

Frankreich '98 – Die Fußball-WM

Wer die rauhe Rasen-Rangelei nicht ganz so ernst nimmt wie heimische ZDF-Sportreporter und Hardcore-Fans, kann die erregte Stadion-Atmo-



Frankreich '98: Ändern Sie den Namen, um die Cheats aufzurufen.

sphäre folgendermaßen etwas lockerer gestalten: Rufen Sie das Menü »Teammanagement« auf, und klicken Sie den »Individuell«-Button an (»Customize« in der englischen Version). Geben Sie anstelle des Namens die Cheats aus der folgenden Tabelle ein, und bestätigen Sie diese mit »Return«. Danach klicken Sie auf den »Zurück«-Knopf, und der ursprüngliche Spielername wird wiederhergestellt. Im Hauptmenü nun einfach »Rollen« drücken, und die spaßigen Betrügereien werden sofort aktiviert.

Cheat	Wirkung
Gabo	Spieler mit großen Köpfen
Powder	Seltsame Bewegungen
Kyle	Spieler verwandeln sich in Skelette
Mr Hat	Verrückter Ball
Kenny	Brennender Ball
Hurst	Spielen Sie einige Klassiker der WM-Geschichte
Neila	Alien-Modus
Gonzo	Heiße Kartoffel

Game, Net & Match

Bei der mäßig spannenden Tennis-Simulation von Blue Byte gibt es eine Methode, leicht jedes Spiel für sich zu entscheiden (oder zu verlieren). Beim Aufschlag werfen Sie den Ball hoch, und noch während dieser in der Luft ist, drücken Sie die »P«-Taste. Im Pause-Menü betätigen Sie dieselbe Taste noch einmal; zurück im Spiel, rast der Ball nun unerreichbar für den Gegner übers Netz. Umgekehrt, wenn Ihr Gegenüber an der Reihe ist, funktioniert der Trick übrigens genauso, was allerdings wohl nur für Tennis-Masochisten von Wert sein dürfte, da eine erniedrigende Niederlage vorprogrammiert ist. Dieser nützliche Tip stammt von unserem Leser Nico »Pete« von Geyso aus Forst-Wessobrunn.

Golden Goal

Das Toreschießen ist bei Golden Goal harte Arbeit. Mit unseren Hinweisen landet der Ball etwas leichter im Kasten.

TIP 1: Verlassen Sie sich nicht nur auf die automatische Spielerumschaltung. Der Computer wechselt erst zu einem neuen Spieler, wenn dieser bereits im Ballbesitz ist. Um in eigener Regie zu sprinten und zu grätschen, sollten Sie einen Knopf des Gamepads für den Spielerwechsel reservieren.

TIP 2: Bevor Sie überhaupt eine Chance zum Torschuß haben, müssen Sie sich erst einmal in den gegnerischen Strafraum vorarbeiten. Das ist leichter gesagt als getan, da die Computerspieler Alleingängern den Ball im Handumdrehen wieder abgenommen haben. Umlaufen Sie deshalb die Gegner weiträumig, und geben Sie das Leder sofort weiter, wenn ein Gegenspieler zu nahe kommt. Noch besser ist ein schnelles Paßspiel über das ganze Spielfeld, um dann aufs Tor zu schießen – hoffentlich mit Erfolg.

TIP 3: Achten Sie besonders auf Lücken in der gegnerischen Abwehr und auf freistehende Spieler! Ihre eigenen Männer werden in der Regel gut gedeckt, so daß Sie den Ball häufig bei der Paßannahme verlieren. Spielen Sie deshalb bevorzugt zu alleine stehenden Fußballern. Eine wertvolle Hilfe sind dabei die Zurufe Ihrer Leute, denen Sie durchaus Folge leisten können.

TIP 4: Besonders knifflig wird's beim Angriff aufs Tor. Der gegnerische Keeper fängt Schüsse von außerhalb des Strafraums mit annähernd hundertprozentiger Wahrscheinlichkeit ab. Arbeiten Sie sich deshalb so nah wie möglich an das Tor heran. Beachten Sie den kleinen, orangenen Kreis, der das Ziel Ihres Schusses markiert; er muß sich innerhalb des Tores befinden. Nicht alle Kameraperspektiven zeigen Ihnen auch das Tor, wenn sich Ihr Spieler seitlich davon befindet. Sie sollten deshalb die TV-Cam bevorzugen, um die Übersicht zu behalten.

Heart of Darkness

TIP 1: Mit der Laserwumme empfiehlt sich ein bestimmter Schießrhythmus: Abwechselnd etwa zwei Sekunden stehend geradeaus und in der Hocke schießen. Wenn die Schattenwesen von beiden Seiten kommen, sollten Sie solange eine Meute »bearbeiten«, bis die andere Seite wieder bedrohlich nahe kommt. Mit Andys Sonderfähigkeit verhält es sich ähnlich: Abwechselnd zwei bis drei Bälle in geduckter Haltung und stehend auf die anstürmenden Gegnermassen abfeuern.

TIP 2: Im Dschungellevel bei der ersten Lianensequenz müssen Sie, an der letzten Liane hängend, sofort nach dem Schwung loslassen. Nur dann erreichen Sie den Rücken des Tieres, ab dem zweiten Schwung plumpsen Sie nur ins pitschepatschenasse Wasser.



Heart of Darkness, Tip 2: Vor allem an der Liane ist äußerst präzises Timing gefragt.

TIP 3: Sie können jederzeit den Schwierigkeitsgrad umstellen. Nutzen Sie dies aus, um besonders nervige Stellen etwas leichter zu bewältigen.

Monster Truck Madness 2

Sollten Sie bei Microsofts monstermäßigem Rennspiel unfreiwillig von der Strecke gerempelt worden sein, gibt es eine hübsche Idee der Programmierer, wieder auf den Kurs zurück zu kommen, wie Sebastian »Steven S.« Zimmer aus Melsungen entdeckt hat. Wenn Sie festgefahren im Schlamm stecken, drücken Sie wie immer die »H«-Taste, um den hilfreichen Helikopter herbeizubeordern. Während

dieser mit Ihnen in luftigen Höhen unterwegs ist, drücken Sie erneut »H«, und Sie werden prompt wieder abgesetzt. Geben Sie nun ein drittes Mal den Buchstaben ein, was zur Folge hat, daß sich der nahende Hubschrauber plötzlich in einen prähistorischen Flugsaurier verwandelt, der Sie anstandslos zur Piste transportiert.

Motorhead

Um in der aufreibenden Raserei besser vom Start zu kommen, ziehen Sie unsere erweiterte Cheat-Liste zu Rate. Tippen Sie einfach vor Rennbeginn den betreffenden Namen und das dazugehörige Team ein, um all die anderen aggressiven Autos hilflos im Straßengraben stehen zu lassen.

Name	Team	Wirkung
Supercars	Grem	Rennen aus der Vogelperspektive
Demon	Grem	Bessere Federung
g-ride	west	Funky music!
Buzz Aldrin	NASA	»... aber ein großer Sprung für Ihr Auto!«
Ignition	UDS	Ignition-Modus
R Peterson	Swe	Sämtliche Strecken und Fahrzeuge
Avenger	Zx	Avenger-Sprite (nur 3dfx)
Ramlosa	H20	Unterwasser-Modus (nur 3Dfx)
Lemmy	Ace	Hölle auf Erden! (nur 3dfx)



Sanitarium: Maria wird von den anderen Kindern gemieden und hilft deswegen gern.

Sanitarium

Die Lösung der ersten Episode ist im Handbuch abgedruckt – die zweite haben wir für Sie aufbereitet. Hinterher sind Sie im Irrenhaus auf sich gestellt, aber trösten Sie sich: Schizophrene sind niemals ganz allein...

TIP 1: Reden Sie mit allen Kindern mehrmals, und lesen Sie alle Files (das Tagebuch und die Zeitung im Haus hinter der Brücke, das Buch in der Kirche, die Akten in der Town Hall). Spielen Sie mit Jessie (nicht mit Ricky!) Tic-Tac-Toe und gewinnen Sie die Partie.

TIP 2: Spielen Sie mit Dennis Verstecken. Die fünf Kinder finden Sie an den folgenden Orten: In der Kirche, beim Baum hinter der Kirche, im Faß beim Schulhaus, unter dem Bett im Wohnhaus (hinter der Brücke) und in der Schule. Die Schule öffnen Sie mit dem Brecheisen aus dem Haus mit dem Schwertfisch-Schild.

TIP 3: Dennis' »Geheimwaffe« finden Sie im Grab von C. Driscoll. Den zum erfolgreichen Buddeln notwendigen Spaten leiht Ihnen Eileen (das Mädchen bei der Statue). Dennis gibt Ihnen jetzt die Schlüssel, mit denen Sie den Gemischtwarenladen öffnen können.

TIP 4: Werfen Sie einen Stein (liegt vor der Kirche) gegen die Kirchenglocke. Danach können Sie am Strand Timmys Angel nehmen. Mit der Angel fischen Sie das Metallkreuz aus dem Fluß.

TIP 5: Reiten Sie auf dem mittleren Schaukelpferd. Nachdem Sie es durch Ihr Gewicht abgebrochen haben, benutzen Sie das Ding, um die zerstörte Brücke zu überqueren.

TIP 6: Nachdem Sie mit der kleinen Maria (im Kürbisfeld) gesprochen haben, öffnen Sie das Gatter-Schloß. Die Kombination entnehmen Sie der Bibelstelle auf dem Schild der Kirche: »451«.

TIP 7: Den fiesen Kürbismann besiegen Sie, indem Sie mit der Sense einfach alle Kürbisse zerhacken.

TIP 8: Sprechen Sie mit Mom, und nehmen Sie den Engländer vor der Scheune mit. Mit dem Werkzeug lösen Sie den Gummischlauch von der Wasserpumpe. Beim abgestürzten Auto füllen Sie mit dem Schlauch Benzin in den Kanister aus dem Laden.

TIP 9: Moms Ende naht: Stecken Sie das Kreuz in den leuchtenden Meteoriten, und kippen Sie das Benzin in den Generator. Wenn Sie jetzt den Generator per Kabel (aus dem Trecker) mit dem Eisenkreuz verbinden, erzeugen Sie eine hübsche Lightshow.

StarCraft

Blizzard hat im Programmcode seines Vorzeige-Strategicals StarCraft zwei geheime Level versteckt. Die Szenarios waren als Mission 7 und 10 von anfangs zwölf Terraner-Missionen geplant, wurden dann aber doch kurz vor der Fertigstellung aus dem Spiel gestrichen. Die Szenarios stehen den übrigen an Qualität in nichts nach, weisen aber einige winzige Bugs auf. So kann Duke im Belagerungs-Modus nicht feuern, und sobald ein Held stirbt, endet das Spiel ohne Benachrichtigung. Wir haben beide Levels für Sie extrahiert: Sie finden sie auf der Cover-CD im Verzeichnis \diverses\deluxe\starcraf. Zur Installation kopieren Sie die Dateien Terran7.scm und Terran10.scm in den Maps-Ordner von StarCraft und starten dann das Hauptprogramm. Im StarCraft-Hauptmenü gehen Sie zum Punkt »Solospiel«, dann zu »Eigene Karte«. Im angezeigten Verzeichnis können Sie die Karten auswählen. Achten Sie dabei unbedingt darauf, daß als Spieltyp »Karteneinstellungen benutzen« angewählt ist.



StarCraft: In Blizzards Echtzeit-Hit sind Missionen versteckt.

Unreal

TIP 1: Der Action-Hammer von Epic MegaGames gewinnt locker höchste


Unreal: Auch dieser Titan kann Ihnen nicht mehr schaden.

Wertungen und immer mehr Spielerherzen. Grund genug, die Cheat-Liste für Unreal, nochmals sehr erweitert, unter die verzweifelte Skaarj-Gegnerschaft zu bringen. Die enorm hilfreichen Schummeleien müssen in der Konsole eingegeben werden, die Sie einfach über die »Tab«-Taste aufrufen.

Cheat	Wirkung
ALLAMMO	Jede Ihrer Waffen bekommt 999 Munition
FLY	Schaltet in den Flug-Modus
GHOST	Sie können durch sämtliche Mauern gehen
WALK	Macht FLY und GHOST wieder rückgängig
GOD	Unverwundbarkeit
INVISIBLE 1	Unsichtbarkeit
KILLPAWNS	Alle Gegner werden auf einen Schlag beseitigt
SLOMO X	Verändert Spiel-Geschwindigkeit auf X; 1.0 ist die Grundeinstellung
SUMMON	Schreiben Sie den Namen beliebiger Waffen, Gegenstände oder Monster hinter den Befehl, und sie werden prompt in die Welt gebeamt (z.B. SUMMON RIFLE, SUMMON AUTOMAG, SUMMON NALI)
PLAYERSONLY 1	Alles, außer dem Spieler selbst, wird eingefroren
OPEN	Aktiviert Levels; siehe unten
BEHINDVIEW 1	Sie sehen sich selbst von hinten
BEHINDVIEW 0	Normalansicht

TIP 2: Außerdem bieten wir Ihnen die Level-Codes, mit denen Sie spätere Missionen direkt anwählen können. Rufen Sie wie gehabt die Konsole auf, und geben Sie dort den Befehl »OPEN« sowie den Level-Namen Ihrer Wahl ein (z.B. Open ExtremeEnd, um zum Level »Mothership Core« zu kommen).

Code	Level
Unreal	Eröffnungssequenz
Vortex2	Vortex Rikers
Nyleve	Nyleve's Falls
Dig	Arajigar Mine
Dug	Depths of Arajigar
Passage	Sacred Passage
Chizra	Chizra-Nali Temple
Ceremony	Nali Ceremonial Chambers
Dark	Dark Arena
Harobed	Harobed Village
TerraLift	Terraniux Underground
Terraniux	Terraniux
Noork	Noork's Elbow
Ruins	Temple of Vandora
Trench	The Trench
IsvKran4	ISV Kran, Deck 4
IsvKran32	ISV Kran, Deck 2 und 3
IsvDeck1	ISV Kran, Deck 1
SpireVillage	Spire Village
TheSunspire	The Sunspire
SkyCaves	Gateway to Na Pali
SkyTown	Nali Pa Haven
SkyBase	Outpost 3J
VeloraEnd	Verlora Pass
Bluff	Bluff Eversmoking
Dasapass	Dasa Mountain
Dasacellars	Cellars at Dasa Pass
NaliBoat	Serpent Canyon
NaliC	Nali Castle Canyon
NaliLord	The Demon's Lair
Dcrater	Demon Crater
ExtremeBeg	Mothership Base
ExtremeLab	Mothership Lab
ExtremeEnd	Mothership Core
ExtremeGen	Mothership Core
ExtremeCore	Mothership Core
ExtremeDGen	Skaarj Generator
ExtremeDark	The Darkening
QueenEnd	The Source
Endgame	Schluß-Sequenz
Entry	Testlevel
DKNightOp	Multiplayer-Level
DMARIZA	Multiplayer-Level
DMCURSE	Multiplayer-Level
DmDeathFan	Multiplayer-Level
DmDeck16	Multiplayer-Level
DMElsinore	Multiplayer-Level
Dmfith	Multiplayer-Level
DmHealPod	Multiplayer-Level
DmMorbias	Multiplayer-Level
DmRadikus	Multiplayer-Level
DmTundra	Multiplayer-Level
Gateway	Multiplayer-Level

Worms 2

Nach wie vor bekämpfen sich allerorten kriegerische Kriecher, und immer wieder tauchen weitere nette Gemeinheiten auf, mit denen man dem gegnerischen Gewürm richtig Feuer unter dem schleimigen Allerwertesten machen kann. Häufig unterschätztes Angriffspotential verbirgt das nützliche Ninja-Seil: Schießen Sie es in die Decke direkt über einem feindlichen Wurm, auf den Sie dann mit Ihrem eigenen herabsinken. Wenn Sie jetzt mit der rechten Maustaste das Waffen-Menü aufrufen, können Sie trotz des Seil-Aktes eine Waffe auswählen – allerdings nur eine, die man wegwerfen kann. Drücken Sie »Return«, um beispielsweise eine Stange Dynamit, ein Kamikaze-Schaf oder eine Handgranate über dem entsetzten Gegner abzulegen. Schwingen Sie dann am Seil sofort zurück in sichere Gegenden, während die fatalen Auswirkungen dieser Aktion Ihr bedauernswertes Opfer ziemlich wurmen werden.



Worms 2: Hängt der Wurm am Seil, schmeißt sich das Schaf noch mal so gut.

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

Mehr Erfolg bei Ranglisten-Spielen

StarCraft
Die Ladder-Karten

Nur wenige Karten sind für die hochoffiziellen Ladder-Spiele zugelassen. Wir verraten Ihnen für jede Battlenet-Karte die beste Strategie.

Nur die Karten im Verzeichnis StarCraft\Maps\Ladder und das Szenario »Brushfire« (von der Blizzard-Homepage) sind bei Ranglistenspielen erlaubt. Bevor Sie gegen die Cracks im Netz antreten, sollten Sie über genaue Ortskenntnis verfügen. Ergänzend zu unseren Multiplayer-Tips im letzten Heft stellen wir Ihnen für jedes Szenario nach Rassen geordnet die sinnvollsten Strategien vor. Alle Karten bieten für jeden Startpunkt (S) die gleichen Ausgangsbedingungen. In der Beschreibung sind wir von der maximalen Anzahl an Spielern und einem Spiel ohne Allianzen ausgegangen.

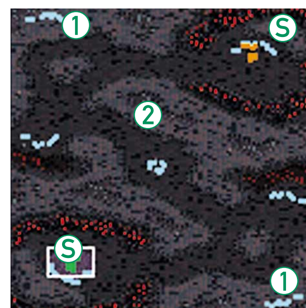
Discovery (zwei Spieler)

TERRANER: *Anhöhe besetzen*

TIP 1: Investieren Sie in eine zweite Kommandozentrale, und schicken Sie das fliegende Gebäude zu den Rohstoffen auf die Anhöhe (1). Dort kann das Bauwerk nur von fliegenden Gegnern zerstört werden. Falls Sie in den ersten fünf Minuten einem unangenehmen Zergling-Angriff gegenüberstehen, lassen Sie gleich die erste Zentrale auf die Anhöhe in Sicherheit schweben. Besonders effektiv ist eine bemannte Bunkerstellung im Engpaß bei (2), weil der böse Feind dann gleich von der halben Karte abgeschnitten wird. Fliegen Sie Ihre Belagerungspanzer mit Frachtern auf die Hochebenen. Von dort haben die Arclites eine größere Reichweite und werden von unten schlechter getroffen.



TIP 1: Die terranische Stellung wehrt den Ansturm der Protoss ab.



Discovery: Verteidigen Sie die zahlreichen Engpäße.

PROTOSS: *Mit Berserkern angreifen*

TIP 2: Für die Protoss sind auf dieser kleinen Karte taktische Sperenzchen unnötig. Bringen Sie mit mindestens zwei Warpknoten massenhaft Berserker ran, und überrennen Sie die Feindbasis gnadenlos. Falls der Gegner auf eines der Hochplateaus geflüchtet ist, müssen Sie Ihre Krieger mit Arbitern oder Shuttles hinaufbringen.

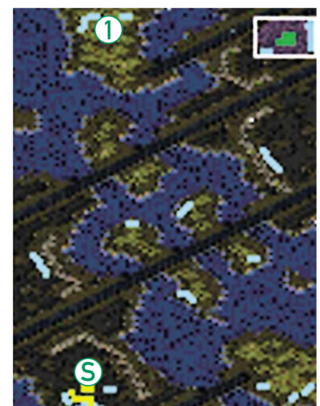
ZERG: *Upgrades für Flieger*

TIP 3: Die rasche Erforschung der Overlord-Bauchsäcke ermöglicht den Zergs, eine schwer angreifbare Zweitbasis auf einer Hochebene zu errichten. Da die Feinde die schmalen Zugänge leicht gegen Fußtruppen verteidigen können, sollten Sie ganz auf Mutalisken-Schwärme setzen. Erforschen Sie nach und nach alle Upgrades für die Flatterviecher.

River Styx (zwei Spieler)

ALLE: *Außenposten errichten*

TIP 4: Sobald mehr als zwölf Arbeiter auf Ihr Kommando hören, sollten Sie nach (1) expandieren. Da der Landweg zur neuen Zweitbasis durch Ihre Hauptansiedlung führt, reicht es völlig aus, wenn Sie beim Außenposten einige Luftabwehranlagen installieren.



River Styx: Die meistgespielte Battlenet-Karte.

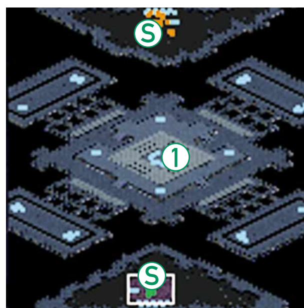
TERRANER: *Basis befestigen*
TIP 5: Blockieren Sie die Brücken mit Bunkern, und schützen Sie Ihre Basis mit Raketentürmen gegen Flieger. Bei Offensiven setzen Sie auf eine Kombination von Panzern und Goliaths.

PROTOSS: *Hit-and-run-Angriffe*
TIP 6: Fast alle Gegner werden dazu neigen, die Brücken schwer zu befestigen. Kaufen Sie eine kleine Staffel von Shuttles, damit ihre Truppen nicht gegen die Verteidigungsstellungen anrennen müssen. Templer oder Räuber eignen sich sehr gut, um mit Transportfliegern Überfälle auf gegnerische Vorposten durchzuführen. Beschäftigen Sie den Kontrahenten mit Hit-and-run-Angriffen, während Sie eine mächtige Träger-Flotte aufbauen.

ZERG: *Ufer sichern*
TIP 7: Falls Sie den Zergling-Sturmangriff (»Rush«) einsetzen, führen Sie ihn hier durch – eine bessere Möglichkeit dafür finden Sie nicht. Ansonsten sichern Sie die Ufer mit vergrabenen Hydralisken gegen Überraschungsangriffe. Ihre Angriffe führen Sie zuerst hauptsächlich mit Mutalisken (später Wächtern) gegen den feindlichen Außenposten (1).

Solar Station (zwei Spieler)

ALLE: *Keine Zerg auf Inselkarten*
TIP 8: Spielen Sie diese Karte möglichst nicht gegen Zerg, da die Aliens aufgrund ihrer überlegenen Flieger im Vorteil sind. Falls Sie mit Zerg gegen Zerg spielen wollen, steht Ihnen eine eher langweilige Partie bevor: Es kommt nur darauf an, wer am schnellsten Mutalisken baut.



Solar Station: Wer die Mitte (1) erobert, gewinnt das Spiel.

TERRANER: *Mitte besetzen*
TIP 9: Schicken Sie Ihre erste fliegende Kommandozentrale gleich in die Mitte (1), und errichten Sie dort Ihre Hauptbasis. Die zurückgelassenen WBFs bauen am Startpunkt später eine zweite Ansiedlung auf. Durch den Umzug geraten Sie zwar ein wenig in Rückstand, was aber dank der frühzeitigen Besetzung des Zentrums bald wieder aufgeholt ist.


TIP 9: Terraner nutzen die Flugfähigkeit ihrer Gebäude.

PROTOSS: *Shuttle-Angriff*
TIP 10: Die Raumstation ist keine gute Karte für die tapferen Protoss, da andere Rassen die Mitte zuerst erreichen werden. Machen Sie das Beste daraus: Einige Shuttle-Ladungen Berserker dürften in der Lage sein, die Gegner von einem Teil der Ressourcen zu verjagen. Sichern Sie jeden eroberten Fußbreit Boden mit Photonenkanonen, und attackieren Sie mit Archons und Berserkern.

ZERG: *Overlords upgraden*
TIP 11: Der kluge Zerg expandiert früh: Niemand (außer einem Terraner, der Tip 9 gelesen hat) kann Sie daran hindern, das Zentrum als Erster zu besetzen. Selbstverständlich ist das Transport-Upgrade der Overlords die Eintrittskarte zur Kartenmitte. Setzen Sie ansonsten zunächst ganz auf Mutalisken, später kommen Wächter hinzu.

Dire Straits (bis vier Spieler)

ALLE: *siehe Tip 8*
TIP 12: Die Aussagen von Tip 8 gelten auch für die »Dire Straits«. Nur sehr gute oder sehr mutige Spieler treten auf Inselkarten gegen Zerg an.

TERRANER: *Behemoths bauen*
TIP 13: Schützen Sie Ihre Vorposten mit Raketentürmen, und versuchen Sie möglichst schnell Behemoths sowie Forschungsschiffe zu bauen – Lufteinheiten entscheiden die Schlacht in diesem Szenario.

PROTOSS
TIP 14: Die Hightech-Jünger sichern die Ränder ihrer Basen mit Photonengeschützen, während im Innern Templer lauern. Diese Kombination sollte jeden Luftangriff abwehren können. Da sich alle Gegner auf Luftabwehr versteifen werden, sollten Sie versuchen, mit Shuttles Bodentruppen auf gegnerischen Inseln abzusetzen. Entnerven Sie Ihre Feinde zusätzlich, indem Sie mit den pfeilschnellen Scouts Hit-and-run-Attacken durchführen.



Dire Straits: Produzieren Sie schnellstmöglich Flugeinheiten.

ZERG: *Mit Mutalisken angreifen*
TIP 15: Klassische Zerg-Taktiken versprechen den größten Erfolg: schnell expandieren, viele Mutalisken züchten und früh angreifen. Die schnellen Flugkreaturen sind durch ihre Schnelligkeit rasch an jeden Brennpunkt zu verlegen und machen somit eine aufwendige Luftabwehr überflüssig.

Crusaders (bis vier Spieler)

TERRANER: *Marines einsetzen*
TIP 16: Auch wenn die vielen schmalen Übergänge zum Bunkerbauen einzuladen scheinen – mit einer flexiblen Marine-Eingreiftruppe



Crusaders: Sichern Sie sich schnell die Kristallfelder nahe Ihres Startpunktes.

fahren Sie diesmal besser. Trainieren Sie ergänzend eine gleiche Anzahl Feuerfresser, und expandieren Sie schnell zu den nahen Rohstoffvorkommen.

PROTOSS: *Berserkern einsetzen*

TIP 17: Ein einfaches Szenario fordert simple Taktiken – setzen Sie auf frühe Großangriffe mit Berserkern. Räuber und einige Dragoner (gegen Flieger) bilden eine ideale Ergänzung dazu.

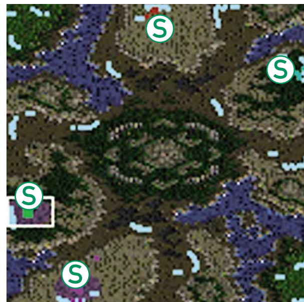
ZERG: *Ideale Rush-Bedingungen*

TIP 18: Kurze Wege, keine Hochplateaus: Diese Karte eignet sich bestens für Zergling-Sturmattacken in den ersten fünf Minuten. Falls Sie (aus Fairness) darauf verzichten wollen, sind Hydralisken stattdessen die Einheiten Ihrer Wahl.

Lost Temple (bis vier Spieler)

TERRANER: *Frühe Expansion*

TIP 19: Expandieren Sie auf eine der Inseln, riegeln Sie Engpässe mit Bunkern ab, und plazieren Sie Belagerungspanzer an den Rändern der Hochplateaus.



Lost Temple: Attackieren Sie frühzeitig Ihren Nachbarn.

PROTOSS: *Verteidigung ist vorrangig*

TIP 20: Die bewährten Großoffensiven mit Berserkern sind auf dieser Karte nicht allzu wirksam, da es viele Hochebenen gibt. Bauen Sie vorsichtig Ihre Stellung aus, und schaffen Sie die Voraussetzungen zur Träger-Produktion. Furchtlose Templer oder Räuber versetzen den Gegnern in der Zwischenzeit Nadelstiche.

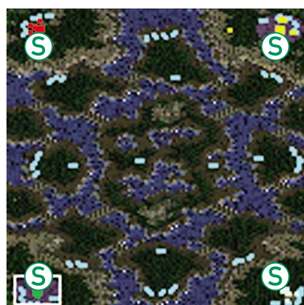
ZERG: *Mutalisken produzieren*

TIP 21: Als Zerg-Spieler sollten Sie mindestens eine Insel besetzen und sie durch einen Ring Sporenkolonien schützen. Auf lange Sicht verschafft Ihnen das einen Produktionsvorteil. Auch in diesem Szenario leisten Ihnen die treuen Mutalisken die besten Dienste, da Landattacken zu leicht an den Aufgängen zu den höheren Ebenen aufgehalten werden.

Rivalry (bis vier Spieler)

TERRANER: *Engpässe sichern*

TIP 22: Setzen Sie zur Verteidigung Belagerungspanzer ein. Ihre Offensiven werden von tapferen Marines und Feuerfressern durchgeführt. Bauen Sie an allen Engpässen in Ihrer Nähe Bunker – die meisten Ihrer Gegner werden massiv mit Bodentruppen attackieren.



Rivalry: Hier gibt es reichlich Kristalle und (anfangs) wenig Gas.

PROTOSS: *Shuttles einsetzen*

TIP 23: Die feindlichen Hauptbasen liegen auf großen Hochebenen – vermutlich werden Ihre Gegner den Fehler machen, nur den Aufgang zum jeweiligen Plateau zu befestigen. Das ergibt ein ideales Betätigungsfeld für per Shuttle eingeflogene Truppen. Templer, Räuber und größere Mengen Berserker sind tödlich für gegnerische Arbeiter. Vergessen Sie dennoch nicht, früh mit Hilfe von Berserkern zu expandieren und die Rohstoffvorkommen rechts und links Ihrer Startposition zu erobern.



TIP 23: Ein Shuttle bringt zwei Räuber zu den wehrlosen Arbeitern.

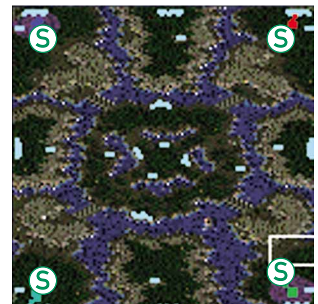
ZERG: *Hydralisken ausbilden*

TIP 24: Gas ist auf dieser Karte eine knappe Ressource. Große Hydraliskenarmeen sind aufgrund ihrer Flexibilität und geringen Vespinkosten eine gute Wahl. Unterstützen Sie Ihre Allround-Krieger mit Zergling-Horden, die feindliche Nahkämpfer ablenken, während die Hydralisken schießen.

Brushfire (bis vier Spieler)

TERRANER: *Inseln besetzen*

TIP 25: Vergessen Sie die verlockenden Ressourcen in der Mitte der Karte: Besetzen Sie lieber die Inseln rechts und links neben Ihrem Startpunkt. Eine neugebaute Kommandozentrale fliegt allein hinüber und produziert dann WBFs. Wenn Sie warten, bis Sie Frachter zur Verfügung haben, kann es schon zu spät sein.



Brushfire: Protoss-Spieler expandieren gleich ins Zentrum der Karte.

PROTOSS: *Kartenmitte erobern*

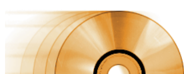
TIP 26: Kluge Protoss-Generale erobern mit Bodentruppen das Zentrum der Karte. Berserkerhorden mit leichter Dragoner-Unterstützung verjagen die Feinde, während Sonden eine Zweitbasis in der Mitte errichten. Falls es Ihnen nicht gelingt, den Gegner bereits mit der Infanterie aus dem Spiel zu werfen, müssen Sie eine Flotte Trägerschiffe bauen.

ZERG: *Flieger produzieren*

TIP 27: Die Zerg sichern den Landweg zu ihrem Startpunkt mit einigen Tiefenkolonien und setzen im übrigen ganz auf Flieger. Expandieren Sie mit Overlords und Mutalisken auf die Nachbarinseln. Die Außenposten der Gegner sind leichte Ziele für Ihre Lufteinheiten, wenn Sie schnell genug sind. GUN

So geht's: eigene Szenarios

StarCraft Kampagnen-Editor



Auf CD: Beispiel-Szenario, 2 Geheim-Levels

Sie können fast alle Features einer StarCraft-Mission eigenhändig gestalten. Wir zeigen Schritt für Schritt die Entstehung des GameStar-Szenarios.

Die eingebaute Hilfe-Datei des StarCraft-Editors erklärt zwar alle Funktionen, läßt den frischgebackenen Szenario-Schöpfer ansonsten aber ziemlich allein. Folgen Sie lieber unserer Schritt-für-Schritt-Anleitung, und benutzen Sie das Helpfile als Nachschlagewerk bei Unklarheiten. Idealerweise spielen Sie unser Beispiel-Szenario zunächst einmal durch und schauen es sich dann parallel im Editor an, während Sie den folgenden Artikel lesen. Die Karte »Holt Martin raus!« finden Sie auf der Cover-CD im Verzeichnis \Diverses\Deluxe\Starcraf. Um sie zu spielen, muß die Mission zunächst in das Unterverzeichnis \Maps in Ihrem StarCraft-Directory kopiert werden. Im gleichen Verzeichnis finden Sie zwei geheime StarCraft-Levels. Blizzard hatte diese zwar kurz vor der Veröffentlichung aus dem Spiel genommen, im Programmcode jedoch belassen.

Alle Schritte auf einen Blick:

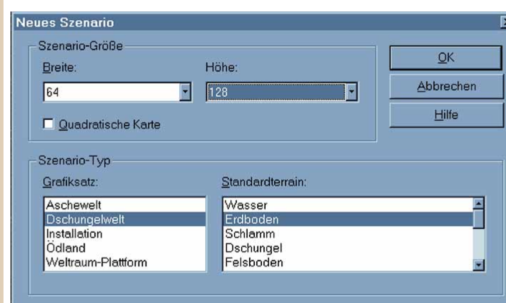
Schritt 1	Rassen aussuchen, Karte entwerfen
Schritt 2	in Ebenen denken lernen
Schritt 3	Karte erstellen
Schritt 4	Gegenstände verteilen
Schritt 5	Anfangseinheiten zuordnen
Schritt 6	Helden, Startpunkte, Signale
Schritt 7	Ressourcen setzen
Schritt 8	Kontrolle, Testspiel
Schritt 9	Regionen anlegen
Schritt 10	Auslöser definieren
Schritt 11	KI-Skripts festlegen
Schritt 12	Fog of War verändern, Testspiel
Schritt 13	Auslösern Texte zuordnen
Schritt 14	Briefing inszenieren
Schritt 15	Letztes Feintuning

Der **PLAN**

SCHRITT 1: Machen Sie sich als allererstes ausführlich Gedanken darüber, wie die Mission ablaufen soll. Ein einfacher Entwurf der Karte mit Papier und Bleistift ist eine nützliche Hilfe. Entscheiden Sie sich zunächst für ein Grundthema (zum Beispiel Rettung, Verteidigung, Eroberung oder Hinterhalt) und die beteiligten Rassen; das Zeichnen geht dann leichter von der Hand. Mehrspieler-Szenarios, an denen nur menschliche Mitspieler teilnehmen, sind übrigens einfacher zu gestalten als Solo-Missionen. Bei letzteren macht die Programmierung des Computerspielers (mit Auslösern) einen Großteil der Arbeit aus. Darüber hinaus sollte eine gute Solo-Mission auch ein Briefing sowie kleine Story-Einlagen haben.

RETTET *Martin D.*

BEISPIEL 1: Unser neues (Solo-)Szenario »Holt Martin raus!« soll eine Rettungsmission sein. Spieletester Martin D. wurde auf einer Forschungsmission ins

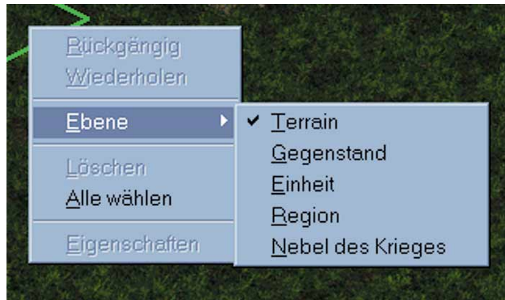


Beispiel 1: Die Grundeinstellungen unseres Szenarios.

Spiele-Archiv der Protoss von Doc Vader entdeckt. Vader, galaktischer Oberfiesling und bekannter GameStar-Erzfeind, alarmierte die Wachen. Die Protoss standen nicht auf unangemeldeten Besuch in ihrem Archiv-Tempel und verhafteten Martin. Der heldenhafte Spieler muß ihn aus der Gefangenschaft befreien. Wir wählen eine lange, schmale Karte (64 mal 128). Das Ziel wird sein, sich durch die ganze Länge der Karte zu kämpfen und am anderen Ende ein Befreiungs-Signal zu aktivieren. Es gibt nur zwei Parteien: Terraner (Mensch) und Protoss (Computer). Um die Sache spannender zu machen, wird ein Zeitlimit von einer halben Stunde eingebaut.

EBENEN *erstellen*

SCHRITT 2: Stellen Sie sich die Karte wie einen Garten vor. Diesen teilen wir jetzt in »Ebenen« ein: Ebene 1 ist der Rasen, bei StarCraft »Terrain« genannt. Ent-

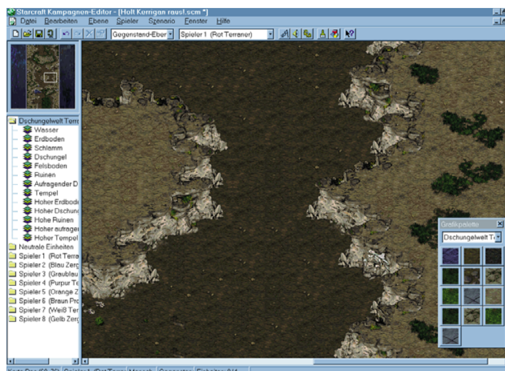


Schritt 2: Das Ebenen-Menü ist Ihr ständiger Begleiter.

scheiden Sie sich für eines der fünf möglichen Grafiksets (Dschungel, Aschenwelt, Weltraum, Installation und Ödland). Die Ebene 2 bildet der Zierrat wie Gartenzwerge und Blümchen. Das StarCraft-Gegenstück dazu sind die »Gegenstände«. Auf Ebene 3 finden Sie im Garten Tiere und Menschen, was im Spiel Einheiten sowie Gebäuden entspricht. Die Ebene 4 umfaßt alle Bereiche, in denen etwas geschieht – die heißen bei StarCraft »Regionen«. Diesen Gebieten können Sie bestimmte Ereignisse zuordnen. Die letzte Ebene ist der Nebel des Krieges; im Garten würden Sie hier den Grillrauch finden.

Karte **ZEICHNEN**

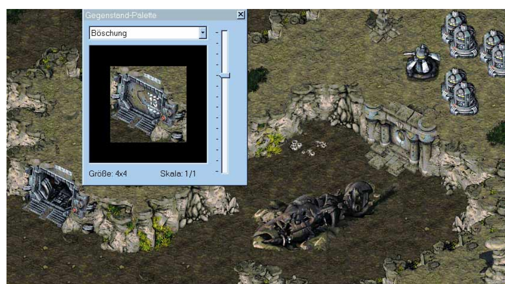
SCHRITT 3: Rufen Sie per Rechtsklick das Kontext-Menü »Ebenen« auf, und wählen Sie als erstes »Terrain«. Je nach Geschmack gestalten Sie jetzt die Karte. Folgende Punkte sollten Sie dabei im Auge behal-


Schritt 3: Dieser Engpaß wird den Feind noch ärgern.

ten: Soll es Engpässe geben? Reicht der Platz für alle Neubau-Gebäude der Spieler aus? Spielen Anhöhen eine Rolle? Sind Inseln (oder andere schwer erreichbare Zonen) notwendig und taktisch sinnvoll?

GEGEN-STÄNDE

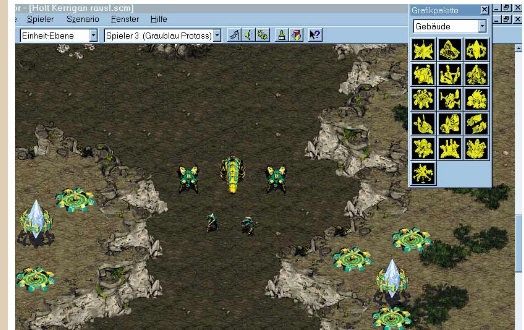
SCHRITT 4: Anschließend wechseln Sie per Rechtsklick in Ebene 2 (Gegenstände), da verstreute Gebäude,


Schritt 4: Das havarierte Raumschiff ist ein »Gegenstand«.

Ruinen und Bäume Ihr Szenario lebendiger wirken lassen. Bedenken Sie, daß die Gegenstände Wege versperren können und daß Bäume (mit Ihrem Schutz vor Feindfeuer) auch eine taktische Funktion erfüllen.

ENGPÄSSE *und* **ANHÖHEN**

BEISPIEL 2: Wir wählen die Dschungel-Grafiken mit zahlreichen Ruinen, da unser Szenario auf einer namenlosen Protoss-Welt spielt. Auf dem Weg nach Norden legen wir dem Spieler eine Menge Schwie-


Beispiel 2: Mit Einheiten sieht der Paß gefährlicher aus.

rigkeiten in den Weg. Es gibt drei Engstellen und zahlreiche Anhöhen, auf denen die Protoss Kanonen plazieren können. Eine Abkürzung haben wir nicht eingeplant; der Weg über die Hochebenen ist blockiert. Auch für getarnte Einheiten gibt es kein einfaches Durchkommen, da überall Photonengeschütze stehen. Als kleinen Gag legen wir im Nordosten ein winziges, unzugängliches Tal an, in das wir später Critters (neutrale Tiere) plazieren werden. Die Protoss verfügen also über ein Viehgehege mit lebendem Nahrungsvorrat. Daraufhin erinnern wir uns an alte Sandkasten-Zeiten und statten die unwichtigen Hochplateaus am linken und rechten Rand großzügig mit Bäumen, Pflanzen und Bauwerken aus.

Die **EINHEITEN**

SCHRITT 5: Nachdem die Landschaft fertig ist, können die Anfangseinheiten aller Spieler verteilt werden (Ebene 3). Bei einem Multiplayer-Szenario ist dieser Schritt überflüssig – üblicherweise starten alle Gegner mit vier Arbeitern und einer Kommandozentrale. Ein Solospiel gewinnt jedoch durch geschickt ausgewählte Starttruppen an taktischer Tiefe. Achten Sie darauf, daß die Kämpfer nicht zu stark sind. Besonders tarn- oder flugfähige Einheiten können die Spielbalance stark verändern.


Schritt 6: Am oberen Rand sehen Sie ein rotes Signal; der grüne Kreis ist ein Startpunkt.

Verwenden Sie **HELDEN**

SCHRITT 6: Helden verleihen Ihrem selbstgestrickten Szenario zusätzliches Flair und lassen sich problemlos bestimmten Ereignissen zuordnen. Auch die Startpunkte der Mitspieler und die Plazierung der Signalfelder (zum Türenöffnen und Ereignisse auslösen) werden in dieser Phase festgelegt.

EXPANSION *ermöglichen*

SCHRITT 7: Zusätzlich müssen Sie Ressourcen verteilen, wobei Sie nicht übertreiben sollten. Acht Mineralienfelder und ein Geysir sind eine ausreichende Grundausstattung für jeden Mitspieler. Die Expansion ist ein wesentlicher Teil nahezu aller Partien; wenn sich die Gegner dabei nicht ins Gehege kommen, wird das Spiel möglicherweise langweilig. Übrigens kann bei jedem einzelnen Kristallbrocken oder Gasgeysir festgelegt werden, wieviel Rohstoff er enthalten soll.

FAIRE *Startpositionen*

SCHRITT 8: Vergessen Sie keines der folgenden Dinge: Haben die Kontrahenten Zugang zu genügend Ressourcen? Sind die zusätzlichen Rohstoffvorkommen von allen Startpunkten ähnlich weit entfernt? Jeder Spieler benötigt eine Startposition. Sind die Anfangseinheiten ungefähr gleich stark (oder kann ein Spieler seinen Gegner schon mit einer sofortigen Offensive vernichten)? Probieren diese Möglichkeit in einem Testspiel aus. Die Anfangsgebäude dürfen den braven Arbeitern den Weg zu Gas und Kristalle nicht versperren. Haben Sie etwaige Signale nah genug gesetzt, daß die Zuordnung zum ausgelösten Ereignis klar ist? Idealerweise sind beispielsweise Tür und Türöffner auf dem gleichen Bildschirm zu sehen.

Prominente **ANFÜHRER**

BEISPIEL 3: Der strahlende Protagonist unserer Beispiel-Mission soll Guy Montag, der Feuerfresser, sein (der gute Martin kommt ja erst später ins Spiel). Wir geben ihm ein Dutzend Jungs zur Seite, damit kein



Beispiel 3: Diese Protoss-Kämpfer stehen vorbildlich.

Überraschungsangriff die Menschen frühzeitig erledigen kann. Auch die Protoss erhalten einen prominenten Anführer: Den edlen Fenix, einen Berserker. Die Psi-Ritter werden sehr großzügig mit Kampfeinheiten ausgestattet. Auf einer zentralen Erhebung in der Mitte der Karte plazieren wir obendrein ein gefährliches Photonenkanonen-Nest, das die Terraner auf dem Weg nach Norden passieren müssen.

PROTOSS-*Truppen*

Die Protoss-Truppen werden so zusammengestellt, daß sie möglichst effektiv kämpfen: Berserker stehen schützend vor Dragonern, Trägerschiffe haben eine Scout-Eskorte und mächtige Templer warten hinter den Linien.

Richtige **ROHSTOFF-VERTEILUNG**

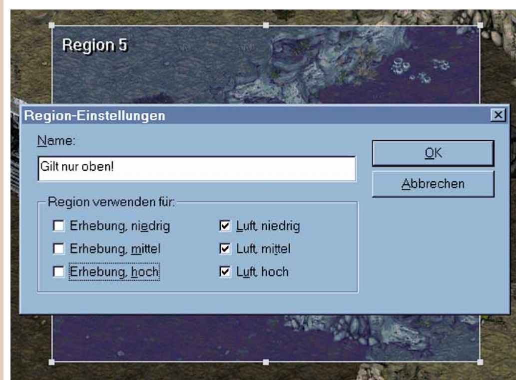
Dafür erhalten die Erdlinge Kristallfelder im Überfluß, während wir dem Computer kaum Rohstoffe zubilligen. Schließlich setzen wir endgültig den Startpunkt der Söldnertruppe in den Süden und das Zielsignal an den nördlichen Kartenrand. Durch die vielen Mineralien sind die Menschen klar im Vorteil, da sie fast endlos Truppen produzieren können. Allerdings gleicht das Zeitlimit von einer halben Stunde diese unfaire Bevorzugung wieder aus. Dem Spieler bleibt spätestens kurz vor Ablauf der Zeit nichts anderes übrig als anzugreifen, egal, wie viele Einheiten er bis dahin hat.



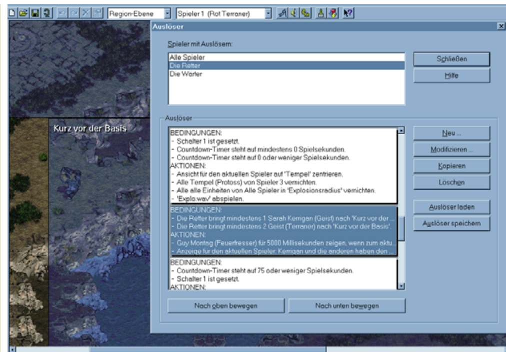
Schritt 9: Wird die obere Region (über dem Signal) betreten, erscheint Martin in der unteren.

REGIONEN *designen*

SCHRITT 9: Jetzt kommen wir zu den schwierigeren Dingen: Wählen Sie die Ebene »Region« aus. Sie können jetzt mit der Maus Kästen aufziehen, um eine Region zu erstellen. Diese werden dann per Doppelklick angewählt: Nun dürfen Sie ihnen einen Namen und die Höhenstufe zuweisen, auf der sie wirksam sein sollen. Die Option, eine Region nur in einer bestimmten Höhe gelten zu lassen, birgt vielfältige strategische Möglichkeiten. Beispielsweise können Sie eine Region entwerfen, in der Flieger automatisch getötet werden. Spannend wäre auch ein Aschewelt-Szenario mit einer Lava-Ebene, auf der alle Einheiten nach zehn Sekunden sterben. Falls Sie keine derartig exotischen Optionen planen, bleiben Ihre Regionen am besten in der Grundeinstellung (wirksam in allen Höhenstufen). Sie können jeder Region mehrere Ereignisse zuteilen, die dort passieren oder beim Betreten ausgelöst werden.



Schritt 9: So bestimmen Sie, wo eine Region »gilt«.



Schritt 10: Eine Region mit dazugehörigem Auslöser.

AUSLÖSER *kreiren*

SCHRITT 10: Im Pull-Down-Menü »Szenario« finden Sie den Punkt »Auslöser«. Beim Erstellen eines Auslösers werden Sie nach mindestens einer Bedingung und einer auszuführenden Aktion gefragt. Bei der typischen Bedingung »Bringen« wird beispielsweise abgefragt, ob ein Spieler Einheiten in eine Region gebracht hat. Zahl und Art der Truppen müssen dabei angegeben werden. Zu den auslösbaren Aktionen gehören beispielsweise das Abspielen einer Sound-Datei, die Vernichtung bestimmter Einheiten sowie Gebäude oder sogar das Ende der Mission. Soundfiles müssen vorher im Menü »Sounds« importiert werden. Jedem Trigger wird außerdem zugeordnet, für welche Spieler er gilt. Einem spielbeendenden Auslöser können Sie die Aktion »Nächstes Szenario einrichten« anfügen, falls Sie eine ganze Kampagne erstellen wollen. Die angegebene Mission wird dann automatisch geladen und gestartet.

KI-SKRIPTS *einstellen*

SCHRITT 11: Computerspieler benötigen ein KI-Skript, das festlegt, welcher Strategie sie folgen sollen. Das stärkste Skript für jede Rasse heißt »Eigen-Level« – die KI baut dann fast wie ein Mensch und ist im Mehrspieler-Modus ein sehr starker Gegner. Für Szenarien mit sehr vielen Anfangstruppen bietet sich das Kampagnen-Skript in der Geschmacksrichtung »einfach« an. Wenn Sie den armen Computer allerdings fast bei Null beginnen lassen, ist die starke Variante eher angemessen. Nur mit dieser baut die KI auch fortgeschrittene Einheiten wie Arbiter, Ultralisk oder Behemoth-Kreuzer.

SCHLACHT-NEBEL

SCHRITT 12: In der Voreinstellung bedeckt der Nebel des Krieges die gesamte Karte. Per Auswahl der Ebene »Nebel« können Sie auch auf den Fog of War Einfluß nehmen, falls Sie einzelne Gebiete einsehbar machen wollen. Ein einfacher Linksklick beseitigt den Schleier im angewählten Gebiet. Wenn Sie diese Aufgabe erledigt haben, ist es Zeit für ein Testspiel.



Schritt 12: Der Kriegsnebel bedeckt alles außer dem Tempel.

EREIGNISSE *auslösen*

BEISPIEL 4: In unserem Szenario haben wir fünf Regionen definiert. Das Betreten des Schalter-Gebiets im Norden durch eine terranische Einheit löst die Befreiung von Martin D. und zwei Trainee-Marines aus. Die erscheinen postwendend in der Befreiungszone bei dem Protoss-Tempel. Außerdem wird ein 30-Sekunden-Countdown ausgelöst, nach dessen Ablauf alle Einheiten und Gebäude in der Explosionsradius-Region zerstört werden. Sollten Guy Montag oder ein bekannter westfälischer Spieletester darunter sein, ist die Mission verloren. Sobald die tapferen Helden die Gegend »Kurz vor der Basis« erreichen, wird eine aufmunternde Meldung eingespielt. Der Spieler hat das Szenario erfolgreich beendet, wenn Martin die Region »Basis« erreicht.

Weitere **TRIGGER**

Neben den Auslösern, die sich auf die oben genannten Regionen beziehen, benötigt das Beispielszenario noch weitere Trigger: Der Computer überprüft, ob die Countdowns abgelaufen sind (kurz vor Ende der 30-Minuten-Spanne wird eine knappe Warnung eingeblendet), ob die Helden noch leben und ob der Tempel zerstört wurde, während Martin darin war. Die Protoss erhalten bloß einen Auslöser, in dem bestimmt wird, welches KI-Skript ausgeführt wird. Wir haben »Kampagne-einfach« gewählt, damit der Computer durch seine starken Anfangseinheiten nicht unbesiegbar wird.

Texte schaffen **FLAIR**

SCHRITT 13: Diesen Schritt können Sie sich schenken, wenn Sie bloß eine Multiplayer-Karte für menschliche Mitspieler designen wollen: Wenn das Terrain abwechslungsreich ist und die Rohstoffe gerecht verteilt sind, erfüllt Ihr Mehrspieler-Szenario bereits die wichtigsten Voraussetzungen. Eine Solomission erfordert ein wenig mehr Mühe. Weisen Sie allen Auslösern, die eine fühlbare Wirkung auf den Spieler haben, Nachrichteneinblendungen zu. Textbotschaften und sprechende Porträts sind als normale Trigger-Aktionen zusätzlich ausführbar. Auch wenn Sie keine Lust auf epische Erzählungen haben, sollten Sie zumindest das Ende der Mission (gut oder schlecht) und den Tod eines Charakters kommentieren.



Schritt 13: Ein kleiner Fehler von Ihnen – große Konsequenzen für den armen Spieletester Martin.

Das **BRIEFING**

SCHRITT 14: Öffnen Sie den Punkt »Missionsbeschreibung« im Pulldown-Menü »Szenario«. Eine kurze Beschreibung der unbedingt zu erfüllenden Bedingungen kommt in das Feld »Missionsziele«. Für jede der vier Porträtpositionen können Sie jedes StarCraft-Einheitenbild verwenden (sogar Critter). Mit wenig Aufwand läßt sich so eine filmreife Einsatzbesprechung inszenieren. Zeigen Sie immer zuerst einige Sekunden lang ein Porträt, dann erst die Botschaft. Pro 100 Zeichen Text müssen ungefähr 1000 Millisekunden Zeigedauer eingeplant werden. Während der Laufschrift wird das Bild durch die sprechende Variante der gleichen Einheit ersetzt.

PAUSEN *richtig setzen*

Hinterher sollten Sie eine Pause einfügen, die knapp solange dauert wie der vorangegangene Text. Dadurch wird die Mitteilung lesbarer. All diese Optionen finden Sie, wenn Sie unter »Missionsbeschreibung« einen Auslöser mit einer »Beschreibungsaktion« anlegen. Dialoge sorgen für mehr Lebendigkeit. Am Ende können Sie noch einen kleinen Witz einbauen, wie Blizzard es im Terraner-Tutorial getan hat. Falls Sie Ihre Briefings mit echter Sprachausgabe (als .wav-Datei) unterlegen wollen, müssen Sie die Option »Übertragung« auswählen. Allerdings läßt dies Ihr Szenario sehr groß werden, da die Sprachdaten einigen Speicher fressen.

Ein **NOTRUF**

BEISPIEL 5: Zuerst spielen wir ganz sachlich einen Notruf von Martin kurz vor seiner Gefangennahme ein.



Beispiel 5: Werden Sie den Redakteur rechtzeitig befreien?

Leider hat Blizzard kein passendes Martin-Porträt vorgesehen. Danach folgt eine dramatische Passage, in der eine weitere Funkbotschaft des beliebten Spieletesters eintrifft. Er erzählt von einer im Tempel versteckten Bombe, die er bei seiner Befreiung zünden will – da unterbricht ihn Fenix, der gemeine Protoss-Berserker, und nimmt ihm den Sender weg. Der außerirdische Fiesling merkt noch kurz an, daß der Gefangene in einer halben Stunde bestraft wird. So wird dem Spieler das Zeitlimit erklärt..

FEINSCHLIFF

SCHRITT 15: Die Leute bei Blizzard haben sich schwer Mühe gegeben, um die drei Rassen auszubalancieren – Sie sollten daher die Einheiten-Einstellungen unverändert lassen. Falls Sie einen triftigen Grund für neue Truppenwerte haben, können Sie unter dem Menüpunkt »Einstellungen« die Daten indivi-



Schritt 15: Benutzen Sie die Karteneinstellungen.

duell für jeden Spieler ändern. Manchmal kann es auch ratsam sein, die Spieler von Beginn an mit allen Einheiten-Upgrades auszurüsten.

GRUPPEN

Jetzt sind Sie fast fertig: Sie müssen die Spieler nur noch einer Gruppierung (unter »Szenario«) zuordnen, falls es voreingestellte Allianzen geben soll. Ansonsten ist jeder Mitspieler seine eigene Gruppe. Im Feld »Eigenschaften« geben Sie den Szenario-Namen und eine kurze Beschreibung der Mission an. Wenn Ihre neue Karte im Spiel mit allen Modifikationen funktionieren soll, muß beim Starten der Mission der Spieltyp »Karteneinstellungen benutzen« ausgewählt sein – normalerweise steht dieser auf »Nahkampf«.

Bewährte **WERTE**

BEISPIEL 6: Wir haben in unserem Szenario auf Änderungen bei den Truppendaten verzichtet und uns auf die Voreinstellungen verlassen. Spieler und Computergegner bilden je eine Gruppe.

Sonderfälle

TÜREN *und* **TÜRME**

Aktivierbare Türen und selbständig feuernde Geschütztürme (im Grafikset »Installation«) werden wie Gegenstände gesetzt. Ein Doppelklick bestimmt den Anfangsstatus (aktiv oder nicht aktiv). Für jedes dieser Objekte müssen Sie eine eigene Region definieren und diese mit einem »Gegenstand-Status einrichten«-Auslöser ansteuern. Aktive Türen versperren den Weg; aktive Türme tauchen aus dem Boden auf und greifen an. Wenn Sie ein Geschütz in der Gegenstand-Ebene anwählen und die Taste »1« drücken, ist es dem ersten Spieler zugeordnet. Zu Spielern gehörende Kanonen erweitern dessen Sichtbereich.

AUFKLÄRER

Falls ein Bereich der Karte für einen bestimmten Spieler ständig sichtbar sein soll, können Sie einen »Kartenzeiger« (zu finden im Abschnitt »Sondereinheiten«) plazieren. Dieser Aufklärer wird genauso wie eine Einheit behandelt. GUN

Eigenbau-Missionen gesucht !

Wir suchen die spannendsten Szenarios der GameStar-Leser. Die besten Einsendungen werden auf unserer Cover-CD veröffentlicht und prämiert.

Schicken Sie Ihre Karte an:

IDG Entertainment Verlag GmbH
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4
80805 München

Der Action-Knaller entschärft

Unreal



Mit unserer Hilfe meistern Sie die verwinkelten Levels und schlauen Gegnermassen.

Unsere Komplettlösung zu Epics Unreal steht Ihnen bei der Rettung der friedlichen Nali zur Seite. Wie Sie am besten mit den einzelnen Gegnern verfahren, verrät Ihnen unser Bestiarium aus der vorigen Ausgabe. Die ausführliche Liste aller Cheatcodes finden Sie in dieser Ausgabe auf Seite 163.

1. Vortex Rikers

Zu **KRÄFTEN** *kommen*

TIP 1: Verlassen Sie Ihre Zelle. Der Aufzug bringt Sie nach oben, wo sie den Universalübersetzer, die Leuchtfackel und das Medipack mitnehmen. Laufen Sie durch den Lüftungsschacht zum nächsten Raum. Im Kontrollraum nehmen Sie die Tür zur »Armory«, wo ein weiteres Medipack wartet. Die Assault Vest bekommen Sie, indem Sie den Hebel an der Decke mit einem Sprung aktivieren.

Die erste **WAFFE**

TIP 2: Die Tür nach dem Aufzug fährt zur unteren Ebene des Kontrollraumes, dort finden Sie noch ein Medipack. Sie lassen sich in den Abgrund fallen und gelangen durch das »Medlab« in einen Gang, wo Sie die erste Dispersion Pistol einstecken. In »Area C« zerstören Sie die Glasscheibe, um an das dahinter liegende Medipack zu kommen und treten durch den rechten Lüftungsschacht.

Der Weg ins **FREIE**

TIP 3: Betätigen Sie den Hebel, um die Plattform herunterzufahren. Oben marschieren Sie bis zum Ende des Raumes, legen den Hebel mit der Waffe um und lassen sich durch die Luke fallen.

2. Nyleve's Falls

Unter freiem **HIMMEL**

TIP 4: Sie gehen durch den Gang nach draußen und sammeln beim Haus Munition und Automag ein. Durch die Vertiefung unter dem Raumschiff gelangen Sie zum Mineneingang. Sobald sie den Gang betreten, tauchen zwei Brutes auf, die aus der Ferne erledigt werden. Den Raketen weichen Sie durch Rechts-links-Bewegungen aus.

So kommen Sie in die **MINEN**

TIP 5: Nehmen Sie drinnen den Aufzug nach oben. Vom nächsten Aufzug springen Sie auf die Kiste, um die Rüstung zu kriegen. Auf der oberen Ebene treten sie durch die Tür links und steigen die Treppe nach oben. Wenn der Gegner erledigt und das Super-Health-Pack eingesteckt ist, geht es über die Brücke weiter zur unteren Tür.

3. Arajigar Mine

Das **KRAFTFELD** *ausschalten*

TIP 6: In der Höhle erledigen Sie den Brute und folgen dem linken Gang zur »Force Field Control Area«. Erledigen Sie den Gegner beim Lava-See, und nehmen Sie den langen Gang. Betätigen sie am Ende beide Schalter, um das Kraftfeld zu deaktivieren. Auf dem Rückweg stellt Ihnen ein Skaarj eine Falle.

Der erste **NALI**

TIP 7: Im großen Raum wählen Sie den zweiten Gang und kommen zur Tür, die nun passierbar ist. Nehmen Sie hinter dem Durchgang



Vortex Rikers: Durch den engen, grünen Lüftungsschacht rechts gelangen Sie aus dem Gefängnis ins Freie.



Nyleve's Falls: Über einen der beiden Holzpfosten gelangen Sie aus der tiefen Furche zum tiefen Tal.



Nyleve's Falls: Den Raketen der Brutes sollten Sie möglichst mit schnellen Seitwärts-Schritten ausweichen.

den Aufzug, und betreten Sie die große Halle. Die dunkleren Teile der Plattform brechen bei den Beben weg: Umgehen Sie diese. Der Nali führt sie zu einem Versteck, wenn Sie es schaffen, den fiesen Skaarj von ihm fernzuhalten. Im Versteck finden Sie einen Stinger.

Den **AUFZUG** *aktivieren*

TIP 8: Am anderen Ende der Lava läßt ein Schuß auf den roten Knopf, den Steg hochfahren. Im nächsten Raum wird der Schalter umgelegt, worauf in der Mitte vier Pfeile erscheinen, die auch betätigt werden. Die beiden neuen Gänge führen zu einem Aufzug.

An den **SKAARJ** *anschleichen*

TIP 9: Oben stecken Sie den Schildgürtel ein und folgen dem Gang bis zu einer Halle, an deren Ende Sie einige Fässer hochjagen. Im nächsten Raum schalten Sie die Gegner aus, bevor Sie mit dem Knopf den Aufzug zu Ihnen nach unten fahren lassen. Oben angekommen halten Sie sich links und laufen über die Brücke. Sie schleichen hinter den beschäftigten Skaarj und schalten ihn aus.

Vorsicht: **BRÜCHIGE** *Brücken*

TIP 10: Folgen Sie dem Gang, und lassen Sie sich nach unten fallen. Geradeaus geht's weiter bis vor die Brücke. Die etwas dunkleren Balken sind brüchig – halten Sie sich außen, oder nehmen Sie den Schleichweg über die äußeren schräg nach oben verlaufenden Stützen. Um die Ecke steht ein weiterer Nali, der nur am Leben bleibt, wenn sie den Brute sofort ausschalten. Auch er bedankt sich mit dem Hinweis auf ein verstecktes Munitionsdepot. Die nächste Brücke ist ebenfalls brüchig und wird wie die erste überwunden.

Den **LEVEL-AUSGANG** *öffnen*

TIP 11: Sobald Sie die nächste Halle betreten, stürzt sich ein Skaarj auf Sie. Wenn der ausgeschaltet ist, geht es zwei Stockwerke nach unten, wo Sie der Aufzug in der rechten hinteren Ecke auf die Plattform bringt. Wählen Sie den rechten Weg, und nehmen Sie den Aufzug. Halten Sie sich auf der Brücke links, um nicht vom Ventilator eingesaugt zu werden, und zerschießen Sie die Glasscheibe am Ende der Brücke. Im Raum dahinter legen Sie alle drei Schalter um und kehren in die Halle zurück, wo nun der Durchgang offen steht.

4. Depths of Arajigar

GEFÄHR-LICHER *Transporter*

TIP 12: In der Halle nehmen Sie den Aufzug nach oben, aktivieren mit dem Schalter den Transporter und springen hinein. Am Ende seiner Tour taucht der Transporter in die Lava ab, dann hechten Sie auf die Plattform und erledigen von dort aus den Brute. Aktivieren und betreten Sie den zweiten Transporter am Ende des Ganges.

So kommen Sie aus der **LAGERHALLE**

TIP 13: Mit Hilfe des explosiven Fasses läßt sich der Skaarj am Kontrollpult schwächen. Über die Brücke gelangen Sie in eine Halle, aus welcher der Weg nach unten führt. In den nebligen, Gewölben lauern einige Brutes und ein Skaarj. Sie wenden sich nach rechts und nehmen den Aufzug. In der Lagerhalle nehmen Sie wiederum den rechten Weg. Sie steigen die Treppe nach unten und betätigen beide Schalter. Der Schalter auf der anderen Seite der Brücke öffnet die Tür auf der gegenüberliegenden Seite der Halle.

5. Sacred Passage

Durch den Teich ins **FORT**

TIP 14: Benutzen Sie die Tür, und folgen Sie dem Pfad nach oben. Um das Fort betreten zu können, müssen Sie in den Teich hüpfen und den engen Gang durchschwimmen. Im Fort angekommen, nehmen Sie den vorderen Eingang, der sich öffnet, wenn sie den Schalter betreten. Mit dem Hebel lassen Sie den Pool vollaufen und nehmen dann den Durchgang zum Tempel.

6. Chizra-Nali Water God Temple

Die **PLATTFORM**

TIP 15: Im Tempel steigen Sie die Treppe nach oben und zerstören die vier Ketten im Pool. Sie betätigen mit einem Sprung den Schalter an der Decke und benutzen den Durchgang. Nach einem



Arajigar Mine: Mit den beiden Schaltern deaktivieren Sie das Kraftfeld vor der Tür – und lösen eine Falle aus.



Arajigar Mine: Betätigen Sie den Hebel links, dann die vier Pfeile an der Säule, und die Türen öffnen sich.



Depths of Arajigar: Die beiden Schalter unter den riesigen Fässern öffnen die Tür am Ende des Ganges.



Chizra-Nali Water God Temple: Um den Schalter zu erreichen, müssen Sie das Floß vom Boden des Pools lösen.

schmerzhaften Sturz steigen Sie über die beiden schräg angeordneten Balken nach oben, wo ein Nali ein Versteck öffnet.

Versteckte **SCHALTER** *finden*

TIP 16: Der dunklere Stein rechts holt den Aufzug. Oben angekommen sammeln Sie die ASMD ein und betätigen den dunklen Schalter in einer der Nischen. Unten öffnet ein ebensolcher Schalter an der rechten Wand die Tür. Durch den rechten Durchgang gelangen Sie zu einem Nali, der Ihnen den Weg zum Tempel zeigt.

Zurück zur großen **TREPPE**

TIP 17: Lassen Sie sich von der Brücke nach unten fallen und erledigen Sie die Gegner. Nachdem Sie die Statue in der Mitte des Pools betätigt haben, nehmen Sie den Durchgang zum Aufzug. Oben zeigt Ihnen ein Nali einen Schalter. Erledigen Sie die Fliegen, ohne den Nali zu verletzten und betätigen Sie dann den Hebel. Dadurch fährt eine Säule nach unten, die Sie betreten. Nun machen Sie sich auf den Weg zurück zu dem Raum mit der großen Treppe.

Durchgang frei zum **ABSTECHER**

TIP 18: Springen Sie über den Abgrund und überqueren Sie eine der Hängebrücken. Drücken Sie an der Stelle, wo sich beide Brücken treffen, den unteren Knopf. Folgen Sie hinter der Tür dem linken Gang und legen Sie unten den Hebel um. Rennen Sie dann nach oben, um die Plattform zu erwischen. Unten legen sie den Hebel um und fahren wieder nach oben. Auf der anderen Seite des Haupteinganges hüpfen Sie über die Steine zur Plattform.

Die **BEDINGUNGEN** *erfüllen*

TIP 19: Betätigen Sie die beiden Hebel bei den blauen Feuern und den Knopf neben der goldenen Tür. Hinter der Türe umrunden Sie das Becken und treten durch die Pforte an der Rückseite, wo Sie auf die Pyramide springen. Sie betreten den Raum auf der anderen Seite der großen Halle und erledigen die Gegner. Über die losen Steine hinter den Gängen gelangen Sie in einen weiteren Tempel, wo ein Sprung in den Pool einen Skaarj zutage fördert.

Durch den **TELEPORTER** *zum Tempel*

TIP 20: Nun ist links in der großen Halle ein Hebel zugänglich. Betätigen Sie ihn, um die Eightball auf der Säule mitzunehmen. Treten Sie durch die Tür auf der anderen Seite und folgen Sie dem Nali zum Teleporter, der Sie zum Tempel beamt.

7. The Ceremonial Chambers

Schalter unter **WASSER**

TIP 21: Sie nehmen den linken Durchgang und halten sich weiter links. Gehen Sie bei der Tür hinter dem Steg auf Tauchstation, um die beiden Hebel unter Wasser umzulegen. Hinter den nun offenen Durchgängen gehen Sie durch eine weitere goldene Tür. Erst wenn Sie die Skaarjs besiegt haben, ist die obere Tür passierbar.

FLOSSFAHRT *zum Levelende*

TIP 22: Legen Sie den Hebel am Ende des Ganges um, und springen Sie dann auf die Plattform. Unten schalten Sie die Gegner aus, drücken den Schalter und klettern das Seil hoch. Über die beiden Balken und einen langen Gang kommen Sie zu einem unterirdischen Fluß. Betreten Sie das Holzstück, und lösen Sie es durch einen gezielten Schuß in die Ecke von der Brücke. Am Ende des Flusses betätigen Sie den Schalter und lassen sich in das Loch fallen.

8. Dark Arena

VERSTECKTER *Schalter*

TIP 23: Steigen Sie aus dem Wasser, und klettern Sie über die Holztreppe nach unten. Eines der Steingesichter öffnet das Tor (siehe Screenshot). Folgen Sie dem Gang, bis Sie ins Freie gelangen. Betreten Sie die Arena, und nehmen Sie die Treppe nach oben. Im rechten Raum am Gangende legen Sie die drei Hebel um.

Der erste **TITAN**

TIP 24: Stellen Sie sich dem Titanen in der Arena. Versuchen Sie den Steinen auszuweichen. Den Pfahl in der Mitte nutzen Sie als Deckung. Munition, Schild und Heilpflanzen liegen hinter den vier Türen bereit. Wenn der Titan erledigt ist, kriechen Sie in die neue Öffnung. Drücken Sie den Hebel gegenüber der Treppe.



Chizra-Nali Water God Temple: Der dunkle Punkt in der Mitte der Nische ist ein gut versteckter Schalter.



Chizra-Nali Water God Temple: Erst wenn Sie die Eightball haben, ist der Durchgang zum Tempel frei.



The Ceremonial Chambers: Erledigen Sie die Gegner, und betätigen Sie den Schalter, um das Seil nach oben zu schießen.



Dark Arena: Ein Druck auf das Steingesicht rechts öffnet das große Tor in der dunklen Arena.

9. Harobed Village

AUS-RÜSTUNG auffrischen

TIP 24: Betreten Sie das Dörfchen, und durchsuchen Sie die Häuser. Hinter der Kirche öffnet der hintere rechte Grabstein einen Gang zu einer Höhle. Sobald Sie hier alles, was von Nutzen ist, eingesammelt haben, betreten sie die Kirche. Ein Nali wird Ihnen eine Geheimtür öffnen, durch welche Sie auf den Kirchturm gelangen. Hier liegt die Flak bereit. Verlassen Sie das Dörfchen, und wenden Sie sich nach links. Über die Trümmerteile gelangen Sie ans andere Ufer des Teiches, wo Sie durch die Türe gehen.

10. Terraniux Underground

Den AUFZUG aktivieren

TIP 25: Drücken Sie den Schalter in der linken Ecke. Der Aufzug kommt herunter und bringt einen Gegner mit. Ist der ausgeschaltet, läßt sich die Tür öffnen. Sie erledigen die Gegner im Raum hinter den Lichtschranken und betätigen beide Knöpfe. Der Aufzug im ersten Raum fährt los, sobald Sie ihn betreten.

Die FLÜSSIGKEIT ablassen

TIP 26: Treten Sie oben durch die Tür, und erledigen Sie die Gegner. Lassen Sie sich durch eine Öffnung fallen, und beseitigen Sie auch hier alle Feinde. Betreten Sie den beleuchteten Korridor rechts und aktivieren Sie mit dem Knopf an der Wand die Pumpen.

11. Terraniux

Nach OBEN gelangen

TIP 27: Gehen Sie durch die nun geöffnete Drucktüre, dann nach rechts, den Gang entlang und über den Aufzug nach oben. Hier nehmen Sie die Treppe und wenden sich nach rechts. Im nächsten Raum betätigen Sie den Schalter und drücken auch die Knöpfe in den anderen beiden zugänglichen äußeren Räumen. Nehmen Sie einen der Aufzüge nach oben

So erreichen Sie den KONTROLLRAUM

TIP 28: Betätigen Sie den Schalter beim Palmenwäldchen und fahren Sie nach oben. Treten Sie durch die halb zerstörte Tür, und betätigen Sie den Schalter rechts bei der Rampe. Springen Sie ins Wasser, und tauchen Sie den linken Gang entlang nach unten. Sie landen im Kontrollraum hinter dem Kraftfeld, wo eine neue Waffe auf sie wartet. Betätigen Sie außerdem die beiden Schalter. Nun hat sich in dem Raum, von dem Sie losgetaucht sind, eine weitere Tür geöffnet. Treten Sie hindurch und nehmen Sie den Aufzug.

12. Noork's Elbow

Der Weg zum TEMPEL

TIP 29: Erledigen Sie den Gegner, und nehmen Sie die Rampe nach unten. Statten Sie den beiden Häusern einen Besuch ab, wobei Sie auf Fliegen achten und alles Verwertbare einstecken. Wandern Sie dann die breite Schlucht hinab bis zum Tempel, wo sich die Zugbrücke für Sie öffnet. Wenden Sie sich nach links.

13. Temple of Vandora

Der richtige Weg nach UNTEN

TIP 30: Steigen Sie die Treppe nach oben, und wenden Sie sich nach links, wo sich nach dem Tod der Skaarj die Tür öffnet. Steigen Sie auf der linken Seite hinab, und wenden Sie sich bei der Kreuzung nach rechts, wo Sie der gewundenen Treppe nach unten folgen.

Mit dem BOOT geht's weiter

TIP 31: Springen Sie ins Boot. Klettern Sie heraus, sobald es anhält, und betätigen Sie den Schalter am Ende der Halle. Über die Brücke gelangen Sie zu einer riesigen Vase, die leuchtet, wenn Sie den Bodenschalter davor betreten. Fahren Sie mit dem Schiff zurück.

Wieder durch den INNENHOF

TIP 32: Oberhalb der Treppe links vom Anlegeplatz ist nun ein Weg frei. Sie gehen die gewundene Treppe nach oben, dann über die Brücke. Weiter geht's in den bekannten Innenhof, wo nun die linke Tür offen steht, hinter der Sie sich rechts halten.



Harobed Village: Hinter der Kirche öffnet der rechte Grabstein einen Durchgang in den Katakomben.



Terraniux Underground: Betätigen Sie den Schalter hinter dieser Tür, um die Schlamm-Pools zu leeren.



Terraniux: Um die hintere Tür zu öffnen, müssen Sie ins Wasser springen und zum Kontrollraum tauchen.



Temple of Vandora: Den Titan im Amphitheater besiegen Sie durch fleißiges Ausweichen und mit Raketensalven.

Noch ein **TITAN**

TIP 33: Folgen Sie der Schlucht nach oben, und betreten Sie den Höhleneingang. Betätigen Sie auf der rechten Seite den Schalter, und nehmen Sie den Aufzug. Im Amphitheater wartet wieder ein Titan auf Sie. Wenn Sie ihn erledigt haben, öffnet sich oben in der Mitte ein Durchgang.

14. The Trench

Zum Titanen **SCHLEICHEN**

TIP 34: Springen Sie sich in das Tal, und wenden Sie sich nach links. Schleichen Sie sich langsam an den Titan heran, wobei Sie die Gasbags der Reihe nach besiegen, und schalten Sie ihn aus. Wenn Sie sich dem Raumschiff am Ende der Schlucht nähern, fährt ein Aufzug aus, von dem aus Sie in den offenen Hangar springen.

Den **KRAN** *benutzen*

TIP 35: Mit Hilfe der Anzeigetafel können Sie den Tragekran heranfahren lassen. Treten Sie dann auf die Bodenplatte vor dem ersten Biosuit, und springen Sie von dort auf den Kran. Hechten Sie auf die Plattform, und treten Sie durch die Tür.

15. ISV-KRAN Deck 4

Durch die **LUFTSCHÄCHTE**

TIP 36: Folgen Sie dem Gang und holen Sie per Anzeigetafel einen Aufzug herunter. Auf der nächsten Ebene halten Sie sich rechts und schalten alle Skaarj aus. Nachdem Sie den Schalter am Ende des Ganges umgelegt haben, lassen Sie sich auf der Seite mit den herausragenden Trägern in den Ventilatorschacht fallen. Überwinden Sie die einzelnen Löcher, bis Sie zu einer Anzeigetafel kommen. Von hier aus springen Sie auf die Brücke in halber Höhe, betätigen die Tafel und kehren durch einen der beiden Schächte zurück.

Die **RAMPE** *ausfahren*

TIP 37: Auf der oberen Ebene hat sich ein weiterer Durchgang geöffnet. In den Lagerhallen wenden Sie sich zweimal nach links, nehmen den Aufzug nach oben und lassen im Kontrollraum die Rampe hinab. Sie laufen diese hoch, beseitigen alle Gegner und betätigen den Schalter. Rennen Sie wieder nach unten, und nehmen Sie den offenen linken Durchgang. Hier öffnet ein Schalter die nächste Tür.

16. ISV-KRAN Decks 3 and 2

Die **KÜHLUNG** *ausschalten*

TIP 38: Öffnen Sie die Tür, und nehmen Sie im übernächsten Raum den Aufzug nach oben. Sie gelangen zur Empore des ersten Raumes, von wo Sie die Luke öffnen. Über den kleinen Durchgang am Ende des Ganges gelangen Sie zur »Cooling System Control«, wo Sie im linken und rechten Raum jeweils den Schalter umlegen.

Die **ENERGIESTRÖME** *zerstören*

TIP 39: Sie laufen in Richtung »Containment Field Generator«, wo Sie die linke Tür und den Aufzug nehmen. Gehen Sie den Gang entlang und dann nach links, um sich ins Wasser fallen zu lassen. Der Aufzug in der rechten Ecke bringt Sie nach oben, von wo Sie auf die mittlere Ebene springen. Nun betätigen Sie links und rechts die Schalttafeln und zerstören dann die Energieströme.

Den **TURBOLIFT** *aktivieren*

TIP 40: Nun können Sie nahe des Leveleinganges den Aufzug zur »Engine Power Core Control« nehmen. Wählen Sie hier den hinteren Aufzug zur zweiten Ebene, wo Sie die beiden Schalter in der Nische betätigen. Nun marschieren Sie zur »Primary Turbolift Unit«, nehmen den Aufzug nach oben und springen zur Tür.

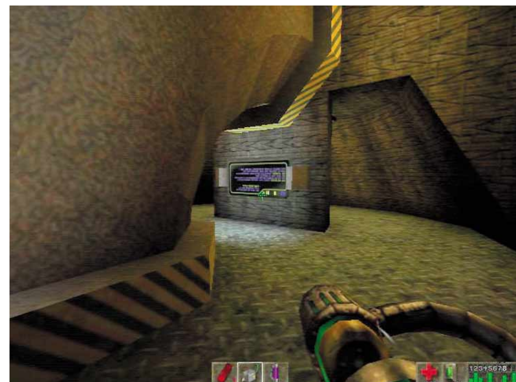
17. ISV Deck 1

So kommen Sie ins **LABOR**

TIP 41: Folgen Sie dem Gang, und schalten Sie hinter der Tür das Energiefeld aus. Erledigen Sie die Skaarj, und wenden Sie sich vor der Türe nach links. Verfahren Sie im nächsten »Transformer Room« genauso, was weitere Skaarj auf den Plan ruft. Wenn Sie im letzten Raum die Energie ausschalten, können Sie das »Science Research Lab« betreten. Gehen Sie hier zur zweiten Ebene, und betäti-



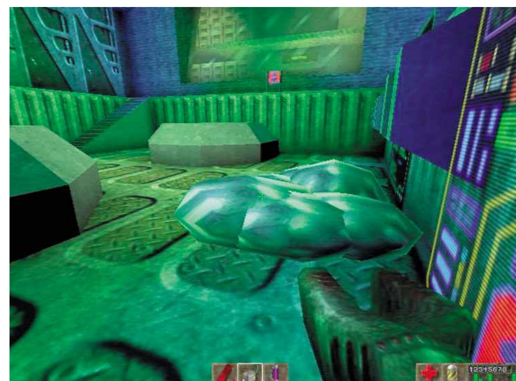
ISV-KRAN Deck 4: Springen Sie vom Ende des Gangs auf die schmale Brücke in der Mitte des Raums.



ISV-KRAN Decks 3 and 2: Betätigen Sie die Kontrolltafeln auf beiden Seiten der gewaltigen Kühlkammer.



ISV-KRAN Decks 3 and 2: Sobald die Schutzhülle entfernt ist, können Sie den Energiestrom zerstören.



ISV Deck 1: Wenn Sie die Tür öffnen wollen, befreien Sie auch die wütend glibbernden Schleimmonster.

gen Sie die Schalttafel. Jetzt dürfen Sie in den zentralen Raum.

Das richtige **TIMING**

TIP 42: Der Schalter auf der unteren Ebene befreit die Schleimmonster, muß aber umgelegt werden, damit sich die Tür öffnet. Sind die Monster ausgeschaltet, betätigen Sie den Schalter erneut und öffnen mit dem zweiten Knopf die »Crew Berths«, zu denen Sie dann auf dem schnellsten Wege rennen. Am Ende des Ganges nehmen Sie einen der beiden Aufzüge nach oben.

Der Weg zur **BRÜCKE**

TIP 43: Springen Sie ins Wasser, betätigen Sie den Schalter neben dem Gitter, und tauchen Sie nach unten. Aktivieren Sie die Schalttafel unter Wasser, wodurch die Energiefelder im zentralen Raum ausgeschaltet werden. Nehmen Sie dort einen der beiden Aufzüge zur Brücke. Oben angekommen, drücken Sie einen der beiden Schalter und treten auf die Plattform in dem Loch.

18. Spire Village

Zum Schalter **SPRINGEN**

TIP 44: Schalten Sie den Titanen nach dem bekannten Muster aus, die Hütten eignen sich vorzüglich als Deckung. Erkunden Sie die Häuser, und nehmen Sie den Weg nach oben. Durchsuchen Sie das nächste Haus und machen Sie kurzen Prozeß mit dem zweiten Titanen. Gehen Sie durch das erste Tor, und legen Sie den Hebel am zweiten durch einen gezielten Sprung um.

19. The Sunspire

Nicht in die **TIEFE** *fallen*

TIP 45: Folgen Sie dem Felsgrat und erledigen Sie den Mercenary, wobei Sie darauf achten, nicht durch einen Treffer in die Tiefe geschleudert zu werden. Im Raum gegenüber des Einganges bringt Sie ein Aufzug ganz nach oben. Sie gehen durch die Tür und tauchen im Wasser durch den seitlichen Durchbruch.

Die **MINI-GUN** *abstauben*

TIP 46: Von hier kommen Sie in die große Halle. Betätigen Sie den Schalter, und Sie werden mit der Minigun belohnt. Holen Sie den Aufzug beim linken Durchgang, fahren Sie runter, und nehmen Sie gleich wieder den nächsten Lift auf der gegenüberliegenden Seite.

Über den **FELSGRAT** *nach oben*

TIP 47: Die nächste Rampe führt Sie an einigen Gegnern vorbei zurück ins Freie, wo Sie dem Weg nach oben folgen. Betreten Sie den Eingang, und folgen Sie dem Gang bis zum Raum, wo Sie den linken Aufzug nach oben nehmen. Betätigen Sie den Hebel hinter der ersten Tür, und gehen Sie danach schleunigst durch die zweite, wo Sie die Treppe nach oben nehmen und in die Kapsel steigen.

20. Gateway to Nali Pa

Dem **BACH** *folgen*

TIP 48: Sie folgen dem Gang, schalten beide Krall aus und nehmen die Tür. Nach der nächsten Wache überqueren Sie die Brücke am Rand, da die Planken in der Mitte zu weit auseinander stehen. Sie springen in den Bach und folgen ihm bis jenseits des Wasserfalls. Hier finden Sie die Rifle und legen den Hebel um. In der Halle können Sie den Bach nun in die andere Richtung entlangschwimmen.

Der Weg nach **NALI PA**

TIP 49: Gehen Sie in der nächsten Halle an Land, nehmen Sie den Gang und den Aufzug nach oben, wo Sie der Brücke folgen. Der Pfad bringt Sie zu einer Tür, deren Wachen Sie ausschalten. Hinter der Türe wenden Sie sich zunächst nach links, erledigen den Skaarj und steigen dann auf der rechten Seite die Treppe hinauf.

21. Nali Pa Haven

Durch den **STALL**

TIP 50: Laufen Sie nach oben, und nehmen Sie im Freien die erste Tür rechts. Drücken Sie links den Hebel, um wiederum rechts durch die Tür zu treten. In den Ställen betätigen Sie das Rad. Öffnen Sie das Tor zur Halle, und legen Sie am anderen Ende der Treppe den Hebel um, nachdem alle Gegner ausgeschaltet sind.



Spire Village: Ein gezielter Sprung zum gut getarnten Schalter öffnet das Tor in den nächsten Level.



The Sunspire: Achten Sie darauf, beim Kampf gegen den Mercenary nicht in die Tiefe zu stürzen.



The Sunspire: Hinter dem ausfahrbaren Steinklotz in der großen Halle befindet sich die Minigun.



Nali Pa Haven: Der Schalter öffnet die Luke in der Mitte des Stalls und führt in die finsteren Keller.

Die **LUKE** *öffnen*

TIP 51: Wieder im Freien, steigen Sie die Treppe hoch und treten durch das nun geöffnete Tor. Orientieren Sie sich links, folgen Sie der Empore, und betätigen Sie den Hebel hinter der Tür. Nun können Sie sich durch das Loch in der Mitte des Stalles fallen lassen. Schießen Sie im nächsten Raum mit einer explosiven Waffe auf den Felsspalt, um einen Durchgang zu öffnen. Beseitigen Sie alle Gegner, und betätigen Sie die Kurbel am oberen Ende des Ganges.

Durchgang in der **KANALISATION**

TIP 52: Gehen Sie wieder in die Bar, wo Sie ins Freie kommen und durch das eben geöffnete Tor treten. Wenden Sie sich nach links und steigen Sie rechts die Treppe hoch. Folgen Sie dem Weg und klettern Sie am Ende in die Kanalisation. Hier beschießen Sie den Spalt in der Wand, um in einen Keller zu gelangen. Dort öffnen Sie die Tür und gehen über die Rampe nach oben. In der Halle schalten Sie die Wachen aus und betätigen den Hebel hinter der Bar.

So kommen Sie aus dem **GASTHAUS**

TIP 53: Nehmen Sie die Treppe nach oben, und säubern Sie alle Schlafzimmer von Gegnern. Betätigen Sie den Schalter im rechten Raum, zerschießen Sie das Fenster, und springen Sie raus. Gegenüber des Turmes betätigen Sie nun einen Hebel. Nehmen Sie die Tür zur Weide, und treten Sie durch das nun offene Tor.

Ein versteckter **KONTROLLRAUM**

TIP 54: Hinter der nächsten Tür holen Sie den Aufzug mit dem Schalter. Sie folgen dem Gang und betätigen das Pult im Kontrollraum. Mit dem Aufzug (der Schalter ist auf der Rückseite des Pfeilers) fahren Sie wieder runter und springen ins Wasser. Der Schacht unter dem Wasserfall ist nun frei. Schwimmen Sie hindurch.

22. Outpost 3J

Das **KRAFTFELD** *ausschalten*

TIP 55: Tauchen Sie den Gang entlang, und steigen Sie in der Mitte des Raumes auf. Eine der drei Türen kann geöffnet werden – treten Sie hindurch und nehmen Sie den Aufzug. Folgen Sie dem Weg zum Kontrollraum, wo Sie das Pult betätigen. Nehmen Sie den Aufzug hinter der nun geöffneten Tür und den Lift im Hangar. Folgen Sie dem Weg, und betätigen Sie im Kontrollraum alle drei Pulte, um das Kraftfeld zu deaktivieren und die Tür zu öffnen.

So kommen Sie ins **FREIE**

TIP 55: Gehen Sie durch die Tür, und betätigen Sie den Schalter auf der Rückseite der Energiequelle. Nun schnell durch die nächste Tür und ins Freie, solange das Kraftfeld noch außer Funktion ist.

In den nächsten Level **BEAMEN**

TIP 56: Betreten Sie die Kathedrale durch den Vordereingang. In der rechten hinteren Ecke folgen Sie der Treppe bis zu einem Kontrollraum. Sie betätigen das Pult und nehmen in der Kirche die Treppe in der linken hinteren Ecke nach unten. Am Ende der Katakomben gelangen Sie in einen Raum, wo Sie das Kontrollpult aktivieren, den Aufzug nehmen und in das Kraftfeld treten.

23. Velora Pass

Den **STEINTITAN** *austricksen*

TIP 57: Folgen Sie dem Paß nach oben. Wenn Sie auf den Steintisch vor dem Heiligtum springen, erwacht der Steintitan. Versuchen Sie am Leben zu bleiben, bis die Brücke passierbar ist. Gehen Sie dann drüber, und betätigen Sie den Hebel, sobald Ihnen die Kreatur folgt. Nun öffnet sich die Tür am Ende der Schlucht.

24. Bluff Eversmoking

Durch den **HINTEREINGANG**

TIP 58: Betätigen Sie den Hebel, treten Sie durch die Tür, und folgen Sie dem Nali den Weg hinauf bis durch das riesige Tor. Nehmen Sie bei der Festung den linken Eingang. Lassen Sie sich bei dem Holzsteg auf den Vorsprung in der Tiefe fallen, und umrunden Sie das Massiv bis zum Hintereingang.

Das **KRAFTFELD**

TIP 59: Nehmen Sie unten den mittleren Gang, betätigen Sie im nächsten Raum den Hebel und durchsuchen Sie alle Zellen. Sprin-



Nali Pa Haven: Mit der bunten Kontrolltafel öffnen Sie das Schleusengitter unterhalb des Wasserfalls.



Outpost 3J: Betätigen Sie die Tafel oberhalb der Treppe in der Kirche, um in den Keller zu gelangen.



Outpost 3J: Aktivieren Sie die Beamanlage zum nächsten Level mit der Konsole im Vordergrund.



Velora Pass: Locken Sie den Steintitanen auf die Brücke, und drücken Sie dann den Schalter am rechten Pfeiler.

gen Sie ins Wasser – Vorsicht, dort lauern jede Menge Devilfish – und schwimmen Sie bis zum Brunnen des Schlosses, wo Sie dem Nali folgen. Gehen Sie über die Treppe nach unten, überspringen Sie mit Hilfe des schmalen Mauervorsprunges das Kraftfeld und aktivieren Sie dahinter die Schalttafel.

Nach **UNTEN KOMMEN**

TIP 60: Kehren Sie nun über den Brunnen ins untere Stockwerk zurück. Wenden Sie sich vor dem Zellenkomplex nach rechts, steigen Sie ins Wasser, und folgen Sie der Röhre. Lassen Sie sich am Ende in den Schacht fallen, und schwimmen Sie unter Wasser weiter. Legen Sie den Hebel um, und schwimmen Sie bis in eine Höhle. Gehen Sie hier an Land, und nehmen Sie den linken Weg.

So kommen Sie in den **GLOCKENTURM**

TIP 61: Betätigen Sie den Hebel, der von der Decke baumelt, und fahren Sie mit dem Lift nach unten. Folgen Sie dem Gang, wobei Sie die Wachen ausschalten, und nehmen Sie die Wendeltreppe nach oben. Betätigen Sie in dem großen Raum beide Kontrollpulte, und nehmen Sie den Aufzug am Ende des engen Schachtes. Klettern Sie bis zum Turm, und treten Sie ein. Legen Sie den Hebel um, und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben, wo Sie die beiden nicht zum Lift gehörenden Schalter betätigen.

Den **TRANSPORTER** *nehmen*

TIP 62: Legen Sie den Aufzugshebel um, fahren Sie nach unten, und springen Sie auf der zweiten Ebene ab, von wo Sie auf die Transporterplattform steigen. Folgen Sie nach der Fahrt dem Gang, und nehmen Sie den Aufzug nach unten.

25. Dasa Mountain Pass

Über den **QUERBALKEN**

TIP 63: Durchqueren Sie die Lagerhalle und legen Sie den Hebel in der hinteren linken Ecke um. Hinter der nun offenen Tür wenden Sie sich nach rechts und lassen die Hängebrücke hinab. Laufen Sie über den Schrägbalken neben der Brücke nach unten, und springen Sie von dort auf den Vorsprung.

Das **HAUPTTOR** *öffnen*

TIP 64: Springen Sie ins Wasser, und tauchen Sie durch den Schacht in das Gebäude, wo Sie mit der Kurbel den Aufzug holen. Springen Sie drauf, wenn die Wachen erledigt sind, und fahren Sie nach oben. Betätigen Sie hier den Hebel, um das Haupttor zu öffnen, und treten Sie schnell ein. Betätigen Sie den Hebel am Ende des linken Ganges, um das nächste Tor zu öffnen. Treten Sie durch die nächsten beiden Türen, und durchqueren Sie das Wasser. Steigen Sie die Treppen hoch. Gehen Sie rechts durch die Tür.

26. Cellars at Dasa Pass

Der Titan hinter den **TOREN**

TIP 65: Nehmen Sie den linken Gang, betätigen Sie die Kurbel auf der linken Empore, und kehren Sie in den ersten Raum zurück, wo nun ein weiterer Weg offen steht. Nehmen Sie dahinter den rechten Aufzug und öffnen Sie mit der Kurbel das Tor. Die Kurbel hinter der linken Tür öffnet das nächste Tor. Gehen Sie die Treppe hoch, wo Sie von einem Titanen und einigen anderen Gegnern angegriffen werden. Halten Sie sich ein wenig entfernt, dann erledigt der Titan zumindest die Standardgegner, mit ihm selbst werden Sie dann nach der bewährten Methode fertig.

So kommen Sie in das kleine **HAUS**

TIP 66: Betätigen Sie den Schalter auf der Rückseite der großen Säule, und nehmen Sie die Wendeltreppe nach oben. Hier bringt Sie ein beherzter Sprung auf den Vorsprung über dem Eingang, wo Sie den Schalter betätigen, um freizukommen. Nun öffnet ein Hebel im unteren Stockwerk die Blockaden hinter den beiden Türen. Hier lassen die beiden Hebel auf der linken Seite rechts einen Aufzug erscheinen. Oben angekommen betätigten Sie den Schalter am anderen Ende des Raumes und springen ins Wasser. Sind hier alle Gegner ausgeschaltet, legen Sie den Hebel auf dem Grund um.



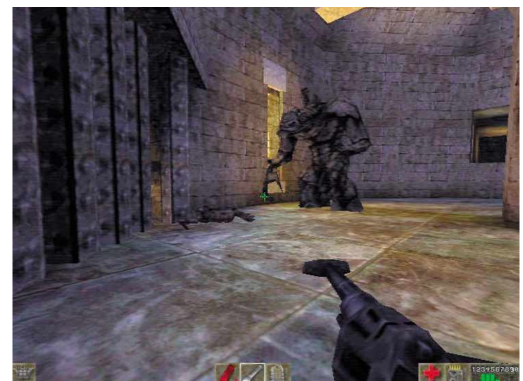
Bluff Eversmoking: Springen Sie vom Holzsteg auf den Vorsprung und gehen Sie weiter zum Hintereingang.



Bluff Eversmoking: Um über das Kraftfeld zu kommen, klettern Sie von rechts auf den Mauervorsprung.



Dasa Mountain Pass: Klettern Sie über den Querbalken nach unten, und springen Sie auf den Vorsprung.



Cellars at Dasa Pass: Wenn Sie sich im Hintergrund halten, wird sich der Titan zunächst auf die anderen Gegner stürzen.

Ein kleines **LABYRINTH**

TIP 67: Gehen Sie die Treppen wieder hinab. Im gegenüberliegenden Raum ist nun ein weiterer Durchgang frei. Wenden Sie sich nach links, springen Sie ins Wasser und tauchen Sie durch die Lücke. In dem kleinen Labyrinth suchen Sie das herausgerissene Bodengitter und tauchen hindurch. Im Raum am anderen Ende betätigen Sie den Hebel. Tauchen Sie zurück, wenden Sie sich im Hauptgang nach links, und gehen Sie durch das nun offene Tor.

Alle **GEGNER** *beseitigen*

TIP 68: Gehen Sie nach rechts, und legen Sie am Ende des Ganges den Hebel um. Sind im nächsten Raum alle Gegner beseitigt, lassen Sie mit der großen Kurbel den Lift herunter. Über die Empore und die Treppe gelangen Sie in einen Raum, den Sie erst verlassen können, wenn alle Gegner erledigt sind.

Zum **AUSGANG** *kommen*

TIP 69: Legen Sie im nächsten Raum hinter dem Gitter den Hebel um, und nehmen Sie den Fahrstuhl. Oben betätigen Sie den Schalter am anderen Ende des Raumes, um einen Durchgang beim Fahrstuhl zu öffnen, und gehen durch den Gang dahinter.

27. Serpent Canyon

Das **BOOT** *nehmen*

TIP 70: Nehmen Sie den dunklen Durchgang, springen Sie ins Boot und schießen Sie das Seil entzwei. Nach dem Anlegen springen Sie heraus und marschieren zur Windmühle, wo Sie im Keller auf Ausrüstung und Gegner treffen. Verlassen Sie die Mühle wieder, und laufen Sie den Canyon entlang. Marschieren Sie in die Höhle.

28. Nali Castle Canyon

Der Weg durch das **SCHLOSS**

TIP 71: Wenden Sie sich nach rechts, und betreten Sie die Burg. Über den roten Teppich geht's nach oben und dann nach rechts, wo der Schalter am Ende des zweiten Teppichs betätigt wird. Halten Sie sich links, und gehen Sie immer weiter nach unten, bis zu einem großen Tor, hinter dem die Zellen beginnen. Gehen Sie weiter nach unten, vorbei an dem geköpften Nali und den Käfigen.

29. Demon's Lair

So besiegen Sie den **WARLORD**

TIP 72: Folgen Sie dem Gang und dem schmalen Grat bis zum Warlord. Sobald Sie nahe genug heran kommen, greift er an. Um nicht in die Lava geschleudert zu werden, locken Sie die Kreatur weiter nach unten, wo neben dem Grat noch ein wenig feste Erde ist. Sobald der Warlord tot ist, können Sie die Brücke überqueren.

30. DemonCrater

Den **ALARM** *auslösen*

TIP 73: Drücken Sie den Knopf, und betreten Sie den Aufzug. Nachdem Sie alles eingesammelt haben, gehen Sie die Rampe am Ende des Raumes hinab. Betätigen Sie den Schalter und marschieren Sie wieder nach oben. Nehmen Sie im Hauptraum eine der Rampen, und betreten Sie den Aufzug am Ende des Ganges. Wenden Sie sich nach links, und folgen Sie dem Korridor. Säubern Sie die große Halle von Gegnern, und treten Sie durch den Gang am Ende.

31. Mothership Basement

Der Aufzug mit dem **X**

TIP 74: Folgen Sie dem Gang und wenden Sie sich nach links, wo Sie den Aufzug mit dem großen »X« betreten.

32. Mothership Lab

Den **ENERGIETUNNEL** *aktivieren*

TIP 75: Nehmen Sie den Korridor bis zu dem großen Raum. Benutzen Sie den Aufzug, und folgen Sie dem nächsten Gang. Gehen Sie die Treppe hinauf, und wenden Sie sich nach links. Drücken Sie den Schalter am Ende des Tunnels mit den grünen Leuchtleisten, um durch den Energietunnel gegenüber gehen zu können.



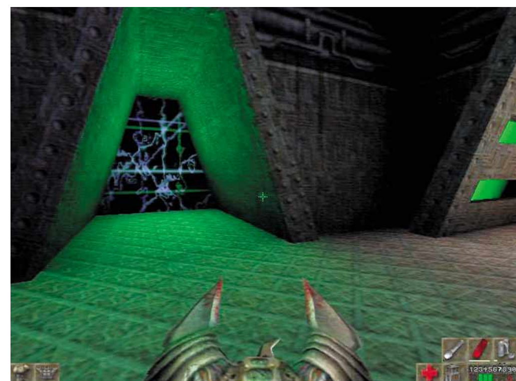
Cellars at Dasa Pass: Mit Hilfe des Schalters in der Mitte können Sie den Durchgang darunter freimachen.



Nali Castle Canyon: Lassen Sie die Krall niemals so nahe an sich heran: Im Nahkampf sind sie kaum zu schlagen.



DemonCrater: Betätigen Sie dieses Schaltpult im Untergeschoß, um in den oberen Räumen weiterzukommen.



Mothership Lab: Um die Energietunnel zu aktivieren, müssen Sie den Schalter am Ende des rechten Ganges umlegen.

Den **SUPER-SKAARJ** *ausschalten*

TIP 76: Wenden Sie sich nach links, und aktivieren Sie im nächsten Raum alle vier Anzeigetafeln. Nun ist das Kraftfeld deaktiviert. Steigen Sie auf die Empore, drücken Sie den Knopf, und springen Sie in den zentralen Raum, wo Sie sich einem Super-Skaarj stellen.

Den **DURCHGANG** *öffnen*

TIP 77: Kehren Sie durch den Energietunnel zurück, und nehmen Sie den Aufzug hinter der Tür rechts, die nun offen steht. Folgen Sie unten dem Gang, und fahren Sie im nächsten Raum rechts die Treppe aus. Steigen Sie hoch, und schnappen Sie sich das Superhealth-Pack. Kehren Sie zurück zum Aufzug, wo ein neuer Weg wartet.

33. Mothership Core

Alle **GEGNER** *vernichten*

TIP 78: Nehmen Sie den Aufzug, und folgen Sie dem linken Gang. Umrunden Sie den großen Raum mehrfach, wobei Sie alle Gegner töten. Wenn der Nachschub versiegt, öffnet sich die Tür am Gangende. Laufen Sie die Schräge hinab, und nehmen Sie den Aufzug.

Die **BRÜCKEN-KREUZUNG**

TIP 79: Wenden Sie sich nach links, und betätigen Sie bei der Brückenkreuzung den Schalter jenseits der Kraftfeldbrücke. Gehen Sie durch die soeben geöffnete Tür, und nehmen Sie den Aufzug. Betätigen Sie den Schalter auf der einen, und sammeln Sie die Gegenstände auf der anderen Seite des Ganges ein. Wenden Sie sich vor der Kreuzung nach rechts, und überqueren Sie die neue Brücke.

Den **AUSGANG** *freimachen*

TIP 80: Wählen Sie einen der beiden dunklen Gänge, und legen Sie den Schalter am Ende um. Bei der Brückenkreuzung können Sie nun durch die vierte Tür gehen, hinter der Sie dem Gang folgen.

34. Skaarj Generator

Den **GENERATOR** *vernichten*

TIP 81: Am Eingang stecken Sie den Suchscheinwerfer ein. Wenn alle Skaarjs ausgeschaltet sind, öffnet sich die Tür am anderen Ende des Raumes und ein Warlord greift an. Wenn auch der erledigt ist, bringt Sie ein Aufzug ins Innere des Generators, wo Sie die drei Energieströme zerstören. Nach der Explosion kehren Sie mit Hilfe der Taschenlampe durch die Eingangstür zurück.

35. The Darkening

Der Weg durch die **DUNKELHEIT**

TIP 82: Da alle Kraftfelder ausgefallen sind, treiben sich nun im ganzen Schiff experimentelle Kreaturen herum. Lassen Sie den Scheinwerfer aktiviert, und nehmen Sie den Aufzug nach unten. Tasten Sie sich bis zum runden Aufzugsraum vor. Nehmen Sie hier die linke Tür. Dahinter bringt Sie ein Aufzug nach oben, wo Sie sich links halten, und laufen Sie die Rampe runter.

Die **NOTFALL-ENERGIE** *aktivieren*

TIP 83: Lassen Sie sich vom mit »X« markierten Aufzug nach oben bringen, wo Sie durch die linke Tür gehen. Aktivieren Sie im rechten Raum die Schalttafel, und treten Sie auf die Brücke. Die Notfallenergie wird aktiviert, und Sie treten durch die rechte Tür.

36. The Source Antechamber

Im freien **FALL**

TIP 84: Folgen Sie dem Gang, wenden Sie sich nach links, und betätigen Sie den Schalter auf der anderen Seite des Rundganges. Nun können Sie den Aufzug nach oben nehmen, wo Sie sich jenseits der Energiebrücke in das Loch stürzen. Halten Sie sich genau in der Mitte, die einzelnen Tore werden sich rechtzeitig öffnen.

Das Finale: The Source

Die **QUEEN** *töten*

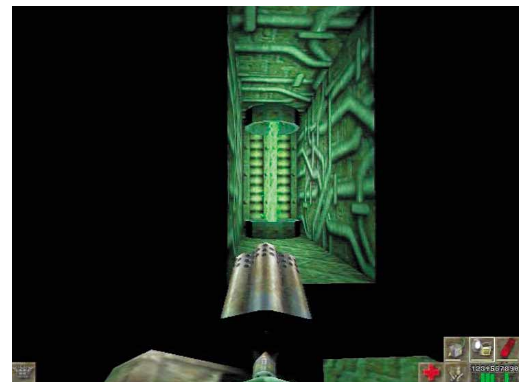
TIP 85: Sammeln Sie die Waffen zwecks Munitionsauffrischung ein, und stellen Sie sich den Feinden. Sind genügend davon besiegt, kommt die Königin. Verfahren Sie wie bei allen Obermackern: Halten Sie sich fern, weichen Sie aus, und setzen Sie die Waffen ein. Glückwunsch, Sie haben es geschafft! PS



Mothership Core: Diese Tür öffnet sich erst, wenn Sie in den Räumen davor alle Gegner beseitigt haben.



Mothership Core: Betätigen Sie den Schalter am Ende der Kraftfeldbrücke, um hier weiterzukommen.



Skaarj Generator: Wenn alle Gegner besiegt sind, fahren Sie mit dem Aufzug nach oben und zerstören diese Energieströme.



The Source Antechamber: Halten Sie sich beim Fallen genau in der Mitte, um nicht mit einem der Tore zu kollidieren.

Die Spezialisten schlagen zu

Commandos

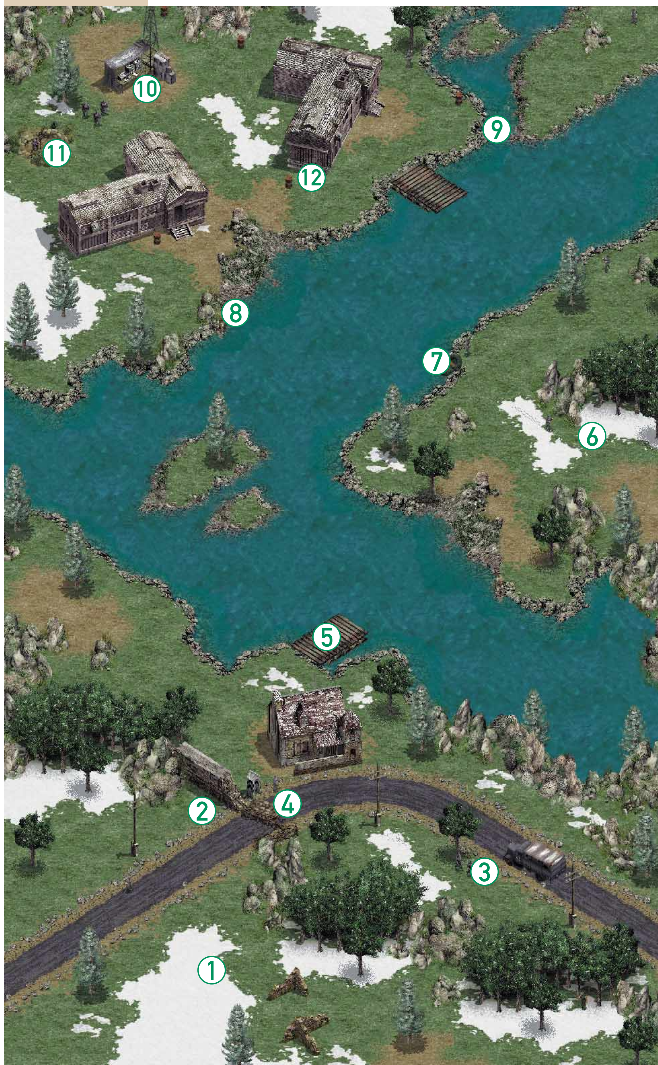
Das Leben Ihrer Spezialeinheit hängt oft am seidenen Faden. Damit der nicht reißt, leisten wir Ihnen Schützenhilfe.

Eidos' neuer Taktikknaller besticht zwar durch schicke Grafik und motivierende Missionen, frustet jedoch dank des saftigen Schwierigkeitsgrades selbst Profis. Wir haben alle Levels für Sie gelöst, die ersten zehn finden Sie in dieser Ausgabe.

Mission 1

Truppe **SAMMELN**

TIP 1: Unser Green Beret gräbt sich bei (1) im Schnee ein und macht dem dort patrouillierenden Gegner von hinten den Garaus. Bei der Mauer (2) legt er eine kurze Pause ein. Danach streckt der Fahrer mit seiner MPi die Patrouille bei (3) und den Wachmann (4) nieder. Nun kann Ihr Nahkämpfer über die Mauer klettern; beide treffen sich beim Anlegesteg (5).



Mission 1: Die deutsche Sendestation ist nur per Boot zu erreichen.

Taucher zur **INSEL**

TIP 2: Der Froschmann schnorchelt durch den Fluß nach (6); von dort aus erschießt er den südlicher stehenden Soldaten. Die restlichen Truppen kommen herbeigelaufen und werden auf die gleiche Weise ausgeschaltet. Nun paddelt der Taucher mit dem Boot (7) seine Gefährten von (5) nach (8). Danach erschießt er einen Posten (9) mit seiner Harpune und taucht erneut. Wenn die zweite Wache angelaufen kommt, ereilt sie das gleiche Schicksal.

Mit dem MG ist die Patrouille kein Problem.

MG-NEST *bestetzen*

TIP 3: Ihr Green Beret robbt nun ins feindliche MG-Nest (11), tötet den Schützen und zieht sich wieder zurück. Dann krabbelt der Fahrer zum MG und erledigt damit die störende Patrouille.

Tonne **SPRENGEN**

TIP 4: Der kräftige Green Beret schleppt eine Tonne (12) zur Sendeanlage (10). Danach macht er sich aus dem Staub, während der Fahrer das Faß mit einer gezielten MG-Salve zur Explosion bringt.

Mission 2 (Passwort EY4XJ)

Wachen **ANLOCKEN**

TIP 5: Das Team bewegt sich in die Ecke bei (1) und gibt einen Lockschuß ab, worauf alle drei Wachen angelaufen kommen und der Reihe nach ausgeschaltet werden.


Das Gefängnis sollten Sie noch vor den Benzin-Tanks in die Luft sprengen.

TIP 6: Anschließend rücken Sie geschlossen nach Punkt (2) vor. Der Scharfschütze streckt den Soldaten (3) auf der Mauer nieder und geht wieder in Deckung. Der Taucher schwimmt nach (4) und harpuniert dort einen Gegner. Er kehrt zurück und schippert seine Mitstreiter per Boot zum Steg (5), wo die Truppe in Deckung geht. Der Green Beret erklimmt die Mauer und läßt die Leiter in einem unbeobachteten Moment herunter, damit der Scharfschütze hinaufklettern kann.

0306

Keinen **KRACH** *verursachen*

TIP 7: Von oben erschießt der nun die Wache bei (6). Damit erreichen Ihre Jungs den Innenhof. Der Froschmann erledigt lautlos den »Pförtner« und besetzt mit den anderen den LKW (7). Anschließend wandert der Sprengmeister zum Pförtnerhäuschen und öffnet die Schranke. Dann legt er der draußen marschierenden Patrouille (8) die Bärenfalle solange immer wieder in den Weg, bis er alle Gegner erwischt hat. Zur Sicherung des Rückzugs sprengt er das Quartier (9) und legt die Bombe an die Tanks (10). Danach flieht Ihre Truppe mit dem LKW.

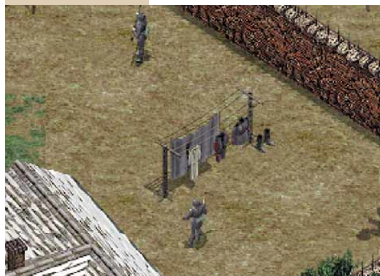


Mission 2: Achten Sie auf die gefährlichen Patrouillenboote, die sich mit Motorbrummen ankündigen.

Mission 3 (Passwort EEW1L)

FALLE *stellen*

TIP 8: Der Sprengmeister stellt auf den Spuren der Patrouille (1) seine Falle auf und schaltet so einen Gegner aus. Die anderen werden im Sturm vom ganzen Spezialisten-Team überfallen.


Mission3: Diese unscheinbare Wäscheleine ist die erste Station des Spions.

TIP 9: Ihr Green Beret rückt nach (2) vor und gibt nach einem Lockschuß den ankommenden Gegnern per Pistole den Rest. Ab jetzt werden nur noch lautlose Waffen eingesetzt. Der erste Kandidat ist der Soldat am Ufer (3). Nach dessen Ableben taucht der Froschmann bis (4), um den dortigen Posten zu harpunieren. Nun versteckt er sich bei (5), wo der nächste Feind wiederum der Harpune zum Opfer fällt. Auf dem Rückweg steckt der Taucher noch das Boot (6) ein. Sein nächstes Ziel ist die Wäscheleine (7). Dort sind zwei weitere Soldaten zu beseitigen. Dann ist der Wächter bei (8) dran, damit Sie gefahrlos den Wachhabenden am Tor (9) ausschalten können. Sobald im Lager niemand mehr lebt, holt Ihr Taucher den Spion.

Den Spion **VERKLEIDEN**

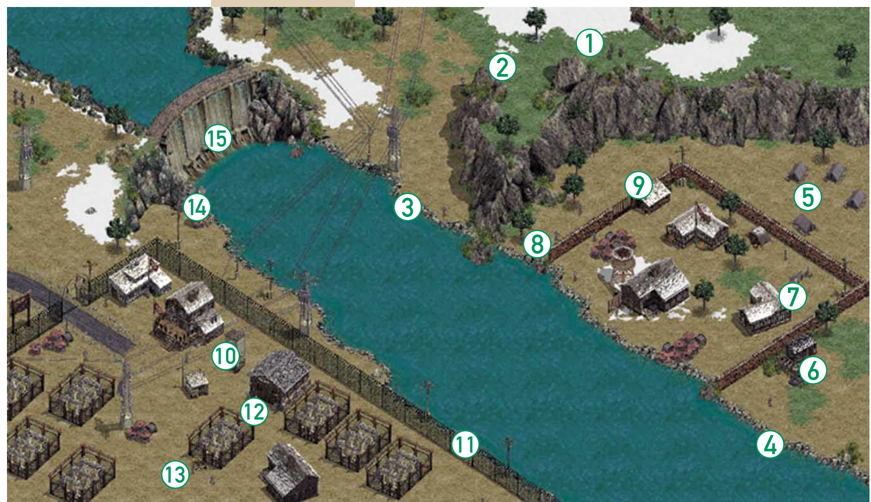
TIP 10: Der zieht sich erst einmal etwas Passenderes an (7). Anschließend landen Sie am Südstrand, wo derAgent die Wachen beschäftigt. Ihr Taucher erledigt die abgelenkten Feinde. Ist auch das Ufer sicher, wandert der Spion ins Lager und schaltet den Strom (10) aus.

Durch den **ZAUN**

TIP 11: Währenddessen rudert Ihr Froschmann zurück und bringt den Sprengmeister nach (11). Der Experte schneidet ein Loch in den Zaun und wartet auf den Taucher, der dann in das Lager eindringt und bis zu den Bomben (12) und (13) die Wachmannschaft ausschaltet. Der Spion hilft dabei. Ist der Weg frei, verzieht sich der Taucher wieder. Der Sprengmeister nimmt derweil die Sprengkörper an sich.

Erst **BUNKER** *sprengen*

TIP 12: Danach robbt er sich an den Bunker (14) heran, legt eine Ladung und verschwindet mit dem Taucher an das andere Ufer. Sobald sich die Aufregung gelegt hat, rudert der Taucher den Sprengmeister zum Staudamm (15). Der legt seine explosive Ladung und kehrt dann mit dem Froschmann und dem Spion nach (2) zurück. Dann sprengen Sie den Damm.



Mission 3: Vorsicht, ein einziger Pistolenschuß kann das ganze Lager mobilisieren.



Mission 4: Erledigen Sie mit dem Panzer vom Südufer aus sämtliche Gegner im gegnerischen HQ, ehe Sie sich über die Brücke hinüberwagen.

Mission 4 (Passwort LK3C9)

LÄRM *ist egal*

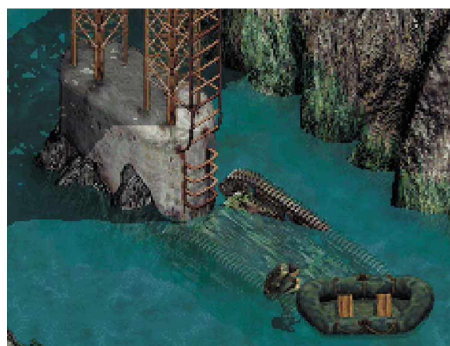
TIP 13: Während dieser Mission brauchen Sie auf Lärm fast keine Rücksicht zu nehmen. Anfangs versteckt Ihr Green Beret sich bei (1) und gibt einen Lockschuß ab, worauf er die ankommenden Soldaten mit der Pistole ins Jenseits befördert. Auch am Haus (2) geht er auf die gleiche Art vor. Die patrouillierenden Soldaten bei (3) werden Opfer des Sprengmeisters und seiner nützlichen Bärenfalle. Nachdem einer Ihrer Leute die Gegner am Ufer mit dem Messer ausgeschaltet hat, steigt Ihr gesamtes Team in den Panzer (4) ein.



Ohne den (unzerstörbaren) Panzer geht es nicht.

Den **PANZER** *stehlen*

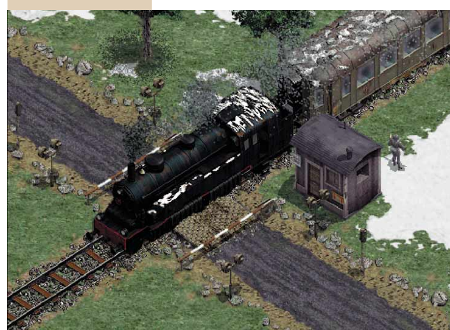
TIP 14: Dank des praktischen Stahlkolosses ist der Rest der Mission kein Problem mehr. Von den Plätzen (5) und (6) aus beherrscht sein tödliches MG einen riesigen Abschnitt des Einsatzgebietes. Zuerst befrieden Sie das gesamte Gelände rund um das gegnerische Hauptquartier (7). Falls der Fahrer einzelne Gegner von einer der beiden Stellungen aus nicht erwischt, probiert er einfach die andere aus. Sind die lästigen Wachen sowie die Besatzung der Truppen-Unterkunft (8) erledigt, rollt der Panzer nach (9), wo dann ebenfalls alle Soldaten beseitigt werden. Anschließend steigt Ihre Mannschaft aus und klettert, nachdem der Scharfschütze den einzelnen Soldaten an Punkt (10) ausgeschaltet hat, die Leiter am Brückenpfeiler (11) herab.



Von hieraus geht es direkt zum Hauptquartier.

Das **BOOT** *benutzen*

TIP 15: Unten angekommen, bläst der Taucher sein Schlauchboot auf und transportiert Ihre Leute zum Landesteg (12). Übrige Wachen übernimmt wie üblich der Green Beret. Danach erledigt der kaltblütige Scharfschütze von (13) aus die ankommende Patrouille. Der Weg zu den (falsch abgeworfenen) Bomben bei (14) im Nordosten ist frei, der Sprengmeister bedient sich und marschiert zurück. Mit einer Granate bringt er Torbogen bei (15) zum Einsturz. Danach ist auch das feindliche Hauptquartier an der Reihe.



Eine Kollision mit dem Zug ist tödlich.

Mission 5 (Passwort LRTCH)

Uniform **HOLEN**

TIP 16: Der Spion benötigt die Uniform von der Wäscheleine (1). Vom südlichen Feldtelefon (2) aus können Sie zuständige Wache ablenken – es geht jedoch auch schneller: Dazu bezieht der Spion bei (3) Position, während Ihr Green Beret sich in die Wälder (4) zurückzieht. Jeweils für einen kurzen Augenblick hat der Wachmann Einblick in das Geschehen jenseits von Tonnen und Kisten. Dort steht der Spion und duckt sich, sobald der Deutsche ihn ruft.



Die Wache sieht den Agenten und wird weggelockt.

Wache **TÄUSCHEN**

TIP 17: Daraufhin geht der Soldat nachschauen und wird, während er den Agenten mit seiner Waffe bedroht, vom Green Beret mit dem Messer erledigt. Mit dem Agenten als Ablenkung beseitigt Ihr Nahkämpfer anschließend sämtliche einzeln stehenden Wachen im Camp. Vergessen Sie dabei nicht, daß Sie die Leichen stets diskret in dunklen Ecken verschwinden lassen sollten – sonst wird der Alarm ausgelöst. Sobald der Weg zur Seilbahn (5) frei ist, geht der Spion nach (6), wo er die Patrouille ablenkt . Die Ablenkung nutzt der Green Beret und robbt an der Patrouille vorbei nach (7), wo er sich schnell eingräbt.

Auf **MINEN** *achten*

TIP 18: Das Gelände ist minenverseucht – Ihr Kämpfer muß sich also bei (8) genau an die Fußstapfen der Deutschen halten. Der Agent nimmt die Seilbahn und lenkt oben (9) den Soldaten ab. Nun erklimmt Ihr Messermann die Felswand, schaltet den Gegner (9) aus und trägt ihn hinter das Mannschaftsquartier (10). Dort gräbt er sich ein. Sobald die Fünfer-Patrouille vorbeikommt, spricht der Spion sie an, damit Ihr Green Beret derweil ein Faß zwischen die abgelenkten Soldaten und das Quartier bringen kann. Ein Schuß läßt die Tonne hochgehen; die Explosion zerstört das Gebäude. Ihr Mann gräbt sich ein, bis Ruhe eintritt. Am Radar (11) führt die gleiche Taktik zum Erfolg.



Minengefahr – folgen Sie exakt diesen Spuren!



Mission 5: Sprengen Sie mit dem Gebäude (Punkt 10) auch gleich die dabeistehenden Wachtruppen in die Luft.



Mission 6: Die erste Ladung des Sprengmeisters zerstört den Panzerwagen. Sprengen Sie das Eisenbahngeschütz erst, wenn der Fluchtweg freigekämpft ist.

Mission 6 (Passwort WOTWC)

SCHÜTZE *rückt vor*

TIP 19: Der Scharfschütze rückt nach (1) vor und tötet von dort aus den ahnungslosen Soldaten hinter der Ruine (2). Nachdem wieder Ruhe eingekehrt ist, nimmt sich Ihr mutiger Green Beret die Wachmänner im Haus (3) nacheinander vor.

Haus **STÜRMEN**

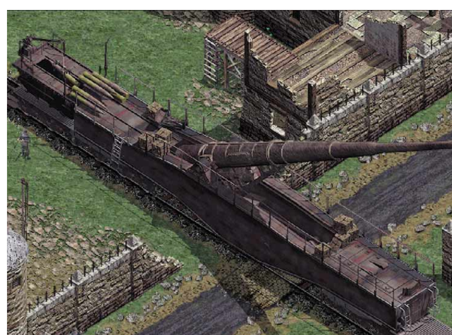
TIP 20: Da es in den Wänden einige gefährliche »Sichtlöcher« gibt, geht der Nahkämpfer am besten im Süden des Hauses bei (4) in Deckung und erschießt von dort aus alle anrückenden Feinde. Sobald Gebäude sowie unmittelbare Umgebung geräumt sind und auch der Alarm vorbei ist, rückt das Team nach (5) vor. Nachdem Sie die anwesenden Wachen erledigt haben, schleicht Ihr Scharfschütze in Position (6) und erschießt von dort aus den Mann auf dem Dach (7). Danach geht der Sprengmeister bis zur Ecke (8) vor, wo ihn niemand entdecken kann. Wenn gerade kein Feind hinschaut, legt er eine Bombe an die Unterkunft (9).



Zünden Sie die Bombe genau jetzt!

SDFKZ *zerstören*

TIP 21: Sobald das SDKfz nun auf seiner Route an der Kaserne vorbei kommt, zündet der Sprengmeister. Wenn Sie den Sprengsatz korrekt gelegt haben, fliegt mit dem Panzerwagen auch noch das Gebäude in die Luft. Es wird ein Alarm ausgelöst, dessen Ende Sie abwarten. Danach robbt der tapfere Green Beret bis zum Schneefeld bei (10) und buddelt sich dort ein. Sobald die Patrouille über ihn hinweg marschiert ist, taucht er auf und erschießt sie. Am obersten Zelt (11) erledigt er den nächsten Feindsoldaten und gibt anschließend den beiden Wachen an der neuen Ruine mit dem Messer den Rest.



Die Leopold-Kanone ist Ihr primäres Missionsziel.

GESCHÜTZ *sprengen*

TIP 22: Der Sprengmeister bringt nun seine Ladung am Geschütz an. Anschließend macht das Team sich nach (12) auf. Der Scharfschütze kümmert sich um die Soldaten bei (13) am südlichsten Punkt ihrer Route und erledigt den Gegner bei (14). Ihre Jungs robben nun hinter den Mann am MG (15). Dann schaltet zunächst der Scharfschütze den Beobachter bei (16) aus, und der Green Beret tötet den MG-Posten. Danach sprengen Sie das Eisenbahn-Geschütz in die Luft und flüchten mit dem ankommenden LKW.



Die Wachen im Haus erledigt der Green Beret.

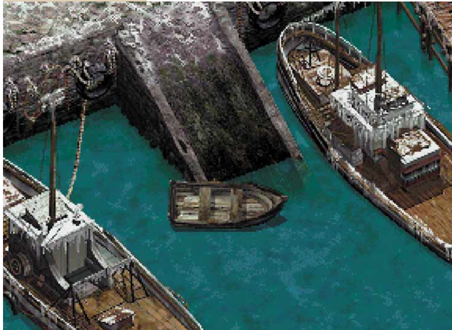
Mission 7 (Passwort WW838)

BOMBEN *holen*

TIP 23: Team A: Bei (1) sind vier Bomben versteckt, welche sich Ihr Sprengmeister aneignet. Die dort stationierten Soldaten schalten Sie mit Pistolenschüssen aus. Der Spion wartet bei (2) solange, bis die nachlässige Wache bei (3) ihm den Rücken zuwendet, und klaut anschließend die kostbare Uniform von der Wäscheleine.

Die Falle im **NAHKAMPF**

TIP 24: Während 007 nun in Verkleidung den feindlichen Posten beschäftigt, greift der Sprengmeister den Gegner von hinten an. Danach legt er noch eine Bombe an der Unterkunft (4) und bringt sich in Sicherheit. Erst nach dem Abklingen des folgenden Alarms lenkt Ihr Agent die Patrouille (5) ab, damit der Feuerwerker das Mannschaftsquartier (6) ebenfalls hochjagen kann. Die Explosion lockt unter anderem die Truppen aus dem Hafen an. Der Spion lenkt problemlos die Ankömmlinge ab, und der Sprengmeister stößt nach (7) vor, wo er mit seiner bewährten Bärenfalle beide Wachen umbringt. Den Soldaten bei (8) ereilt kurz darauf das gleiche Schicksal. Der Dynamitexperte hat danach erst einmal eine wohlverdiente Pause.



Mit dem Boot sammeln Sie die Truppe.

HAUBITZEN *ausweichen*

TIP 25: An seine Stelle tritt der Fahrer, der nun in einem unbeobachteten Moment den Panzerwagen (9) erobert und nach Norden aus dem Schußfeld der Haubitzen (10) fährt. Er tötet nun sämtliche für ihn erreichbaren Soldaten, während ein anderes Teammitglied die Kanoniere erschießt.

QUARTIER *sprengen*

TIP 26: Team B: Bis (11) können Sie die Wachposten ohne weiteres per Pistole beseitigen. Danach bringen Sie den Green Beret (ohne gesehen zu werden) von (12) nach (13) dort gräbt er sich dann ein. Sobald er unbeobachtet ist, schleppt er eine Tonne (14) zum Quartier (15) und löst mit dem Benzinfaß eine Explosion aus. Die auftauchenden Soldaten erschießt er einfach mit der Pistole. Anschließend paddeln die Männer mit dem Ruderboot (16) nach (17), wo Team A zusteigt.



Diese Torpedos müssen Sie sprengen.

TORPEDOS *sprengen*

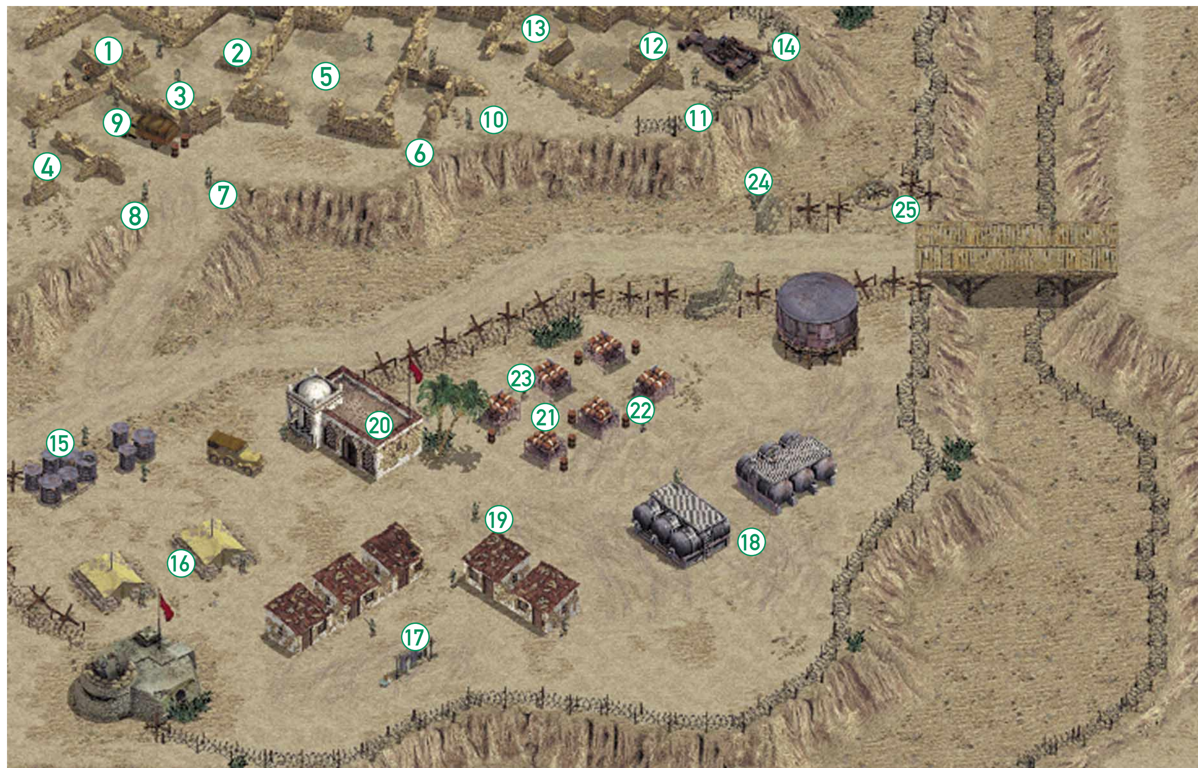
TIP 27: Bei (18) steigt der Sprengmeister aus und sprengt die Torpedoladungen auf den beiden deutschen U-Booten (19) kaltblütig in die Luft. Danach geht es weiter zur Boje (20). Wieder hat Ihr tapferes Spezialistenteam einen hochgefährlichen Auftrag glänzend erfüllt.



Haubitzen sind des Panzerwagens Verhängnis.



Mission 7: Bewegen Sie das SDKfz (Punkt 4) nach der Eroberung schnell aus der Reichweite der Haubitze.



Mission 8: Mit Hilfe des praktischen Ablenkungsgerätes beseitigt der Green Beret alle Feinde im Norden der Karte von (1) bis (13).

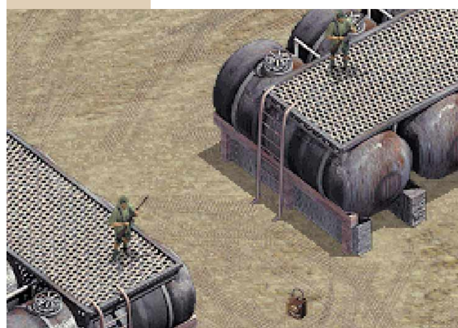
Mission 8 (Passwort XUQXB)

KÖDER *einsetzen*

TIP 28: Der Reihenfolge der Zahlen folgend, schalten Sie die Soldaten (1)-(13) nacheinander lautlos aus. Der Nahkämpfer versteckt sich dazu hinter einer Ecke und lockt die Gegner mit dem Köder ins Verderben. Nur die beiden Soldaten bei (14) bleiben stehen – dazu später mehr.

LEICHEN *verstecken*

TIP 29: Wichtig ist, daß der Green Beret sämtliche Leichen vor neugierigen Augen versteckt.. Dann robbt er so nah wie möglich an den Soldaten bei (15) heran und erledigt ihn mit dem Messer, sobald der wegschaut. Mit der gleichen Methode kann er auch den Platz (16) freiräumen. Bei den Häusern (17) versteckt der Rambo-Verschnitt sich im Gebäude ganz links, tritt hinter seinem ersten Opfer heraus und benutzt seine Klinge.


Das Ablenkungsgerät und seine Opfer.

Wäsche ist **BLICKDICHT**

TIP 30: Dem nächsten lauert er hinter der Wäsche auf, danach versteckt er sich im rechten Haus. Sobald der dritte Soldat vorbeigelaufen ist, geht es ihm wie seinen Kameraden. Nun bewegt sich der Green Beret geduckt nach (18) weiter, plaziert sein Ablenkungsgerät und kehrt nach (15) zurück. Sobald der Kämpfer den Köder einschaltet, erledigt Ihr Heckenschütze die Soldaten (19)-(23). Im Anschluß werden die Leichen versteckt, während der Schütze auch noch die Wache bei (24) erschießt. In der Zwischenzeit sollten Sie den Radio-Köder einige Male aus- und wieder anschalten, damit die zwei Gegner auf den Fässern (18)abgelenkt bleiben. Diese beiden Wachen können jetzt auch per Messer ausgeschaltet werden.


Die Haubitze wird zum Schluß attackiert.

Tonnen **UMSTELLEN**

TIP 31: Der Nahkämpfer plaziert die Tonnen nun so, daß alle Einrichtungen mit hochgehen, wenn ein Faß explodiert. Die Gegner bei Punkt (14) sind dann sein nächstes Ziel. Während nun Ihr Scharfschütze die Tonnen rasch zur Detonation bringt und dann die Wachen bei (25) erschießt, tötet der andere die Kanonenbesatzung und klettert den Hügel herunter.


So stellen Sie die Tonnen auf.

Mission 9 (Passwort 724BF)

STREIFE *ablenken*

TIP 32: Die Soldaten außerhalb des Lagers können Sie ignorieren. Der Spion lenkt die Lagerstreife (1) ab, während Ihr Schütze den Feind bei (2) erledigt. Ihr Green Beret flitzt zum nächsten Posten (3), beseitigt ihn und nimmt danach den Gegner am Zaun (4) vor. Nachdem Ihr Mann alle Leichen gut versteckt hat, nimmt der Schütze die Streife (1) ins Visier. Der Agent beschäftigt den Wachmann bei (5), und der Nahkämpfer tötet den Mann am Ausgang (6). Dann muß auch der abgelenkte Posten (5) dran glauben.



Mit dem Tanklaster sprengen Sie den Bunker.

Der **LETZTE SCHUSS**

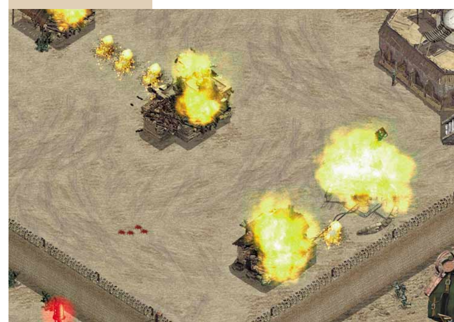
TIP 33: Ihr Scharfschütze hat noch genau einen Schuß übrig: Der reicht gerade für die Wache beim Unterstand (7). Der Weg für den Green Beret ist nun frei. Die Soldaten bei (8) fallen seinem Messer zum Opfer. Der Spion lenkt den Wächter bei (9) ab, und Ihr Nahkämpfer erledigt diesen sowie den letzten verbleibenden Soldaten (10). Der Fahrer fährt den LKW von (11) nach (4) und den Tankwagen (12) nach (7). Die Tonnen (13) verteilen Sie gleichmäßig zwischen beiden nahen Häusern; bei einem der Gebäude und bei (14) wird je eine Sprengladung angebracht.



Die Panzer rücken bei Alarm sofort aus.

TANKWAGEN *sprengen*

TIP 34: Das gesamte Team sitzt auf den LKW auf . Jetzt kommt der Auftritt des Feuerteufels: Der Sprengmeister jagt den Tankwagen durch Pistolenfeuer in die Luft und zündet auch die Sprengladungen. Nach getaner Arbeit flieht die ganze Truppe mit dem Laster.



So wird die erfolgreiche Vorarbeit belohnt.



Mission 9: Mit dem benzingefüllten Tankwagen (Punkt 12) können Sie selbst den dicken Bunker daneben vernichten.

Mission 10 (57HPD)

RUINEN *erobern*

TIP 35: Die Deutschen in den Ruinen (1) erledigen Sie mit MPi und Pistole. Der Wachmann bei (2) hingegen bedeutet Messerarbeit für Ihren besten Mann. Danach übersteigt der Green Beret die Mauer (3) und knöpft sich erst den nahen Posten (4), dann die Feinde bei (5) - (7) vor. Die Wache



Erst die Sprengung, dann die Flucht.



Mission 10: Sobald Sie den mächtigen Panzer haben, ist der Auftrag schon fast geschafft.

bei (8) bekommt einen Schuß vom Präzisionsgewehr ab – die Soldaten (9)-(11) sind dann ungedeckt. Nun ist der Mann am Zaun (12) fällig: Ihr Messerstecher robbt bis zur ersten Garage, nutzt den toten Winkel im Sichtfeld des Gegners und greift an.

Leiche **VERSTECKEN**

TIP 36: Ein kleines Stück nach rechts verschoben, fällt die Leiche nicht mehr auf. Das nächste Opfer steht schräg gegenüber (13). Bei der Wache auf dem Platz (14) muß der Green Beret aufpassen, um nicht in das Sichtfeld seines Feindes bei (15) zu geraten. Auch dieser Wachmann hat für kurze Zeit eine Lücke in seinem Blickfeld, die der Nahkämpfer zum Angriff nutzen kann. Dann schaltet er noch den Soldaten an der Ecke aus (16) und zieht sich zurück. Der Fahrer schleicht jetzt an der Lager-Patrouille vorbei zum Panzer (17), worauf die feindlichen Stahlsärge ausrücken.



Diese Tür läßt sich nur von außen öffnen.

Kanone **VORHER** *ausrichten*

TIP 37: Im folgenden Panzerkampf sollten Sie, das Kanonenrohr schon vor der eigentlichen Begegnung auf die Gegner ausrichten, um wertvolle Sekunden zu sparen. Der Fahrer rückt nach (18) vor, schaltet dort zwei Panzer aus, fährt dann nach (19) und erledigt einen dritten. Daraufhin scheppert er zum Ausgang (2), wo er den letzten Panzer abschießt.

MINDEST-DISTANZ *beachten*

TIP 38: Halten Sie immer genügend Abstand zum Feind – die Panzerkanone hat eine Mindest-Schußweite. Nun nimmt sich der Panzerfahrer die aus den Gebäuden strömenden Soldaten vor. Sobald das erste Truppenquartier (20) leer ist, fahren Sie zur Stacheldrahtbarriere (21). Von dort kann Ihr Panzer das Gebäude auf dem Flugfeld (22) gut in Schach halten. Das restliche Team befreit nun den Piloten (23), sprengt das Zielobjekt in die Luft (24) und begibt sich zum Flugzeug (25). Der Green Beret sprengt mit den Fässern (gut verteilen!) beide Jagdflugzeuge (26). Danach fliehen alle mit der »Tante Ju«. GUN



Mit dem Panzer ist der Unterstand kein Problem mehr.

Erste Hilfe

Mech Commander

Keine Angst vor großen Mechs und schweren Missionen.

Als Mech-Kommandeur haben Sie alle Hände voll zu tun, damit Ihre Kampfroboter nicht schon am ersten Wegpunkt Schrott sind. Doch mit unseren Tips werden Sie auch die härtesten Gegner ganz locker besiegen.

Allgemeine Tips

Die richtige **AUSSTATTUNG**

TIP1: Bevor Sie sich überhaupt auf das Schlachtfeld wagen, sollten Sie sich eine gut optimierte Truppe zusammenstellen. Verzichten Sie, soweit wie möglich, auf Kurzstreckenraketen, da sie vor allem gegen die wieselflinken Fahrzeuge machtlos, weil zu langsam sind. Rüsten Sie stattdessen Pulse Laser und PPCs nach. Damit sind selbst die äußerst schwer zu treffenden Elementals kein Problem mehr.

Mehr Mechs – mehr **WAFFEN.**

TIP 2: Achten Sie darauf, immer möglichst viele verschiedene Mechtypen zu besitzen. Dadurch erweitert sich auch dauerhaft das Waffensortiment, das Sie zwischen den Missionen einkaufen können.

Raven als **AUFKLÄRER**

TIP 3: Sobald der Raven verfügbar ist, sollten Sie ihn mit in den Einsatz nehmen. Als einziger Innere-Sphären-Mech ist er in der Lage, mit fortschrittlicheren Radardetektoren umzugehen. Dadurch erweitert sich Ihre Scanner-Reichweite enorm.

REPARATUR-VEHIKEL

TIP4: Reparaturvehikel sind, vor allem wenn Sie mit langwierigen Kämpfen rechnen, sehr wichtig. Da jedes der Fahrzeuge maximal zwei schwerbeschädigte Mechs instand setzen kann, sollten Sie unter Umständen gleich zwei mitnehmen.



Reparaturfahrzeuge bringen Ihre beschädigten Mechs auf dem Schlachtfeld wieder in Schuß.

Trickreich kämpfen

Karte komplett **AUFDECKEN**

TIP 5: Gehen Sie stets die Missionen ohne Zeitlimit in Ruhe an. Es lohnt sich, auch abseits der Wegpunkte das Gelände aufzuklären. Oft sind an entlegenen Punkten bis an die Decke mit wertvollen Ersatzteilen vollgestopfte Depots versteckt.

BRÜCKE *bombardieren*

TIP 6: Wenn Ihnen zu viele Gegner auf den Fersen sind, locken Sie sie auf eine Brücke. Kurz bevor sich mehrere Feinde darauf befinden, erteilen Sie Ihrer Artillerie gut getimt den Feuerbefehl auf die Brücke. Damit erledigen Sie mehrere Mechs auf einmal und stoppen gleichzeitig elegant den gegnerischen Vormarsch.

ALARM-MELDER *ausschalten*

TIP7: Achten Sie unterwegs auf Alarmmelder. Schalten Sie die Heulbojen aus, bevor sie Laut geben können. Sollte Ihnen im Eifer des Gefechts mal einer entgehen und doch Krach schlagen, geben Sie Fersengeld und tauchen Sie solange unter, bis sich die ganze Aufregung gelegt hat.

BERGE *besetzen*

TIP 8: Berge sind Ihre besten Verbündeten. Plazieren Sie einen Mech mit guten Radarsensoren oder einen Spähpanzer auf einer Hügelkuppe, und Sie sind vor bösen Überraschungen weitgehend gefeit.

KRAFTWERK *zuerst vernichten*

TIP 9: Von einer Anhöhe herab oder durch gute Aufklärungsarbeit kommt schon mal ein feindliches Kraftwerk in Reichweite. Vernichten Sie es mit Fernwaffen oder Artillerie. Dadurch fällt in einer eventuell vorhandenen Basis der Strom aus, und automatische Geschütze können auf keinen Fall mehr feuern.



Zerstören Sie gegnerische Kraftwerke, um automatischen Geschütztürmen den Saft abzudrehen.

BARACKEN *zerstören*

TIP 10: Sobald Sie gegnerische Baracken mit im Freien geparkten Fahrzeugen erspähen, sollten Sie die Gebäude mit Artillerie zerstören. Dadurch ersparen Sie sich viel Ärger mit lästigen Panzern oder hartnäckigen Raketenwerfern.

Gegner zu **AUTO-KANONEN** *locken*

TIP 11: Falls Sie eine Basis zu verteidigen haben, die mit einem Autokanonengürtel ausgestattet ist, sollten Sie die Gegner in die Reichweite dieser Kanonen locken. Dadurch gewinnen Sie mit wenig Risiko auch aussichtslos erscheinende Kämpfe.

GASTANKS *sprengen*

TIP 12: Größerer Gegneransammlungen können Sie sich besonders elegant entledigen, wenn diese in Reichweite von Gastanks oder Treibstoffvehikeln sind. Aus der Ferne nehmen Sie einen strategisch günstig gelegenen Tank ins Visier, und binnen kurzem fliegt ein ganzer Landstrich samt Feinden in die Luft. Dieser Trick klappt auch dann wunderbar, wenn Sie Gebäude innerhalb einer Basis zerstören müssen, der Weg dorthin aber blockiert ist. MIC

Karte schicken und Daumen drücken

Mitmachen und gewinnen

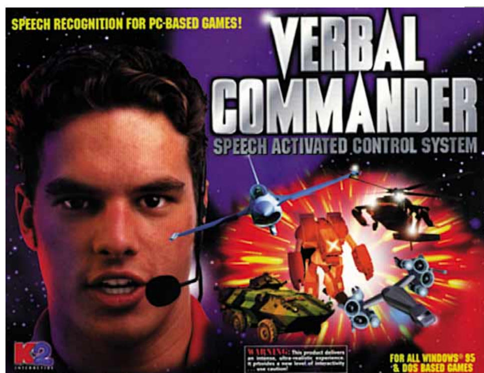
Wir wollen wissen, wie Ihnen der GameStar gefällt. Unter allen ausgefüllten Mitmachkarten verlosen wir zudem die folgenden Spitzenpreise im Wert von über 12.000 Mark.

Einsendeschluß ist der 31. Juli 1998.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

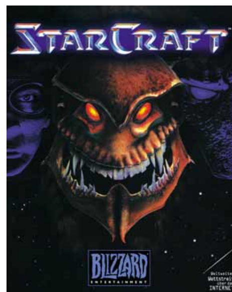
TOPGRADE

Neu im Angebot der CPU-Upgrade-Spezialisten ist das speziell für Spiele entwickelte Spracheingabepaket **Verbal Commander**, womit Ihnen selbst die stärksten Schlachtschiffe aufs Wort gehorchen. **3 mal** verlosen wir ein dickes Commander-Paket im Wert von 750 Mark inklusive **Extreme Assault**, **Schleichfahrt**, **Incubation**, **Have a Nice Day** plus **Track Pack**, **I-War**, **F22 ADF**, **Drilling Billy** sowie einem Incubation **T-Shirt**. Gesamtwert aller Preise ca. **2.250 Mark.**



SIERRA

Nachschlag für alle **StarCraft**-Fans: Wir verlosen noch einmal **25 Stück** der neuen Referenz im Echtzeitgenre. Fünf davon sind echte Sammlerstücke, wurden sie doch von Blizzard-Designer Bill Roper persönlich signiert. Der Gesamtwert beträgt ca. **2.000 Mark.**



GT INTERACTIVE

Genau das richtige für einen heftigen Sommerregen ist das **große Spielepaket** von GT Interactive. Es umfaßt passenderweise die **Sensible Soccer WM-Edition**, den Strategieknüller **Total Annihilation**, den fetzigen Flipper **Balls of Steel** und **Z**, eines der originelleren Echtzeitstrategie-Spiele der letzten Jahre. Sage und schreibe **30 mal** verlosen wir dieses hochwertige Bundle im Wert von 200 Mark. Gesamtwert aller Preise: ca. **6.000 Mark.**



GRAVIS



Damit sind Sie joystickmäßig bestens bedient: Spezialist Gravis, eine der großen Namen in diesem Bereich, stellt Bundles aus dem neuen Highend-Pad **Xterminator** (Wert ca. 100 Mark) und dem Allround-Stick **Firebird 2** (Wert ca. 120 Mark) zur Verfügung. Insgesamt **10 mal** gibt es diese Kombination zu gewinnen, womit kein Spiel mehr Schwierigkeiten wegen bockiger Steuerung machen sollte. Gesamtwert aller Preise: ca. **2.200 Mark.**



Warren Spector

Als Macher im Hintergrund hat er an mehr Spiele-Klassikern mitgewirkt als jeder andere; inzwischen gilt Spector als Spezialist für Rollenspiele.



Alter: *42*
Nationalität: *Amerikanisch*
Wohnort: *Austin, Texas*
Beruf: *Spieledesigner*
Ausbildung: *Magister in Radio-, TV- und Filmdesign*
Motto: *Jede gute Tat rächt sich*

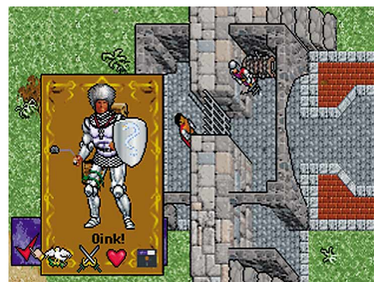
Historie

Wann	Was gemacht?
1990	Wing Commander (Co-Produzent)
1990	Ultima 6 (Co-Produzent)
1992	Ultima Underworld 1
1993	Ultima Underworld 2
1993	Ultima 7, Teil 2
1993	Privateer (Co-Produzent)
1994	System Shock
1995	Wings of Glory
1996	Cybermage (Co-Produzent)
1996	Verläßt Origin, geht zu Looking Glass
1997	Verläßt Looking Glass, geht zu Ion Storm und entwickelt seitdem Deus Ex

Die Meilensteine des Warren Spector



Ultima Underworld 1: Das erste Computerspiel mit »echten« 3D-Höhlen ist in einigen Bereichen noch immer unübertroffen.



Ultima 7, Teil 2: Obwohl Serpent Isle nicht in Britannia spielt, gehört es zu den besten Teilen der ehrwürdigen Kult-Serie.



System Shock: Der Mix aus 3D-Action und Rollenspiel-Adventure spielt in einer gigantischen Raumstation sowie im Cyberspace.



10 Fragen an den Meister der 3D-Rollenspiele

Dein erstes Computerspiel?
Moonlanding.
Drei Spiele für die einsame Insel?
Legend of Zelda, Tetris, WarCraft 2.
Du wartest momentan auf...
Half-Life.
Größte Spiele-Enttäuschung?
Diablo Hellfire, bot zu wenig Neues.
Deine beste Entscheidung?
Damals bei Origin anzufangen.
Dein schönster Tag war...
der, an dem ich geheiratet habe.
Deine Lieblings-Web-Seite?
www.ebay.com
(Online-Versteigerungen).
Dein Non-Computer-Hobby:
Gitarre spielen, außerdem bringe ich mir zur Zeit japanisch bei.
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Buchhändler oder Ideen-Lieferant für Disney-Zeichentrickfilme.
Bei dir im Kühlschrank liegen...
sehr viel Cola und gewaltige Stapel Tiefkühl-Essen.

»PC-Rollenspiele brauchen diesen Zahlen-Mist nicht«

Warren Spector über 20seitige Würfel, Rollenspiele, und warum er wohl nie ein einfaches Spiel machen wird.

GameStar: Wie bist du in die Spiele-Branche eingestiegen?
Warren Spector: Ich habe früher bei der Papierrollenspiel-Firma TSR gearbeitet. Dort saß ich eines Tages an einem Regelsystem vor der Frage: Nehmen wir den 20seitigen Würfel oder den mit Prozentzahlen? Da wußte ich, daß sich etwas ändern muß und habe mich bei Origin gemeldet. Der damalige Vize-Chef hat mich neun Stunden lang auseinandergenommen, anschließend kam ich ins Kreuzfeuer von Richard Garriott und Chris Roberts.
GameStar: Was sagst du dazu, daß PC-Rollenspiele fast nichts mit den Papier-Vorbildern zu tun haben?
Warren Spector: Müssen sie nicht. Zu viele Computerentwickler verstehen unter einem PC-Rollenspiel immer noch ein »Spiel, das mit einer Menge Statistiken die Hauptfigur beschreibt«. In PC-Rollenspielen brauchen wir diesen Zahlen-Mist nicht! Der Computer versetzt dich in eine andere Welt, wie sich das Papierrollenspiel-Fans nicht mal vorstellen können.
GameStar: Was ist deine Aufgabe bei deinem aktuellen Projekt, dem 3D-Spionage-Rollenspiel Deus Ex?
Warren Spector: Ich lebe, esse und atme jeden Tag mit dem Design-Konzept. In Meetings mit anderen Designern lege ich die Grundlagen fest, wir überlegen uns gemeinsam die Einzelheiten, und ich schreibe auf, was tatsächlich reinkommt.
GameStar: Wieviel ändert sich davon?
Warren Spector: Eine Menge. Bei jedem Projekt gibt es einen Punkt, an dem das Spiel das Designdokument verdrängt.
GameStar: Mußtest du ein Spiel schon mal gegen deinen Willen verändern, damit es sich besser verkauft?
Warren Spector: Nein. Bevor ich etwa mehr Gewaltszenen einbaue, eröffne ich lieber einen Buchladen. Natürlich habe ich nichts dagegen, die Bedienung einfach zu halten. Ich habe Leuten zugeschaut, die System Shock spielen sollten. Ein tolles Programm, aber sie hatten echte Schwierigkeiten mit dem Interface.



»Bevor ich mehr Gewalt einbaue, eröffne ich einen Buchladen.«

GameStar: Was wäre dein Traumspiel?
Warren Spector: Ich würde gerne ein einfaches, elegantes Spiel entwickeln. Ein entsprechendes Konzept habe ich sogar schon Publishern gezeigt. Die fragten dann, warum ich kein Rollenspiel machen will. Ich sagte: »Gebt mir doppelt so viel Geld, doppelt so viel Zeit und verdreifacht euer Risiko«, und sie antworteten nur: »Okay!« PS

DIE NEUN GEBOTE DES WARREN SPECTOR

Für seine Designer sind sie oberstes Gesetz: Die geheimen Regeln, nach denen Spectors 3D-Spionagethriller Deus Ex programmiert wird.

1. ZEIGE DAS ZIEL
Die Spieler müssen das nächste Ziel schon klar vor Augen sehen, bevor sie es erreichen.

2. KEINE KÜNSTLICHEN KNOBELEIEN
Der Spieler muß Lösungen finden können, ohne die Gedanken des Designers zu lesen. Es muß immer mehrere Lösungswege geben.

3. KEIN SINNLOSER SPLATTER
Es macht keinen Spaß, wenn man unverschuldet mit rauchender Pistole über einer Leiche steht. Sowas bitte nur ganz selten!

4. ES GEHT UM MENSCHEN
In Rollenspielen geht man mit anderen Leuten um. Das sollte sich nicht nur auf Ballereien oder Unterhaltungen beschränken.

5. DER SPIELER HANDELT
Es macht keinen Spaß, wenn Randfiguren etwas Cooles tun. Jedenfalls nicht, wenn es der Spieler auch selbst machen könnte.

6. LOBE DEN SPIELER
Belohne den Spieler regelmäßig. Und sorge dafür, daß die Belohnungen immer beeindruckender werden.

7. DER SPIELER WIRD BESSER
Der Spieler gewöhnt sich an die Bedienung und lernt, mit der Welt umzugehen – der Schwierigkeitsgrad muß ansteigen.

8. DENKE IN 3D
Eine 3D-Welt läßt sich nicht allein auf Zeichenpapier erstellen – es ist Raum über und unter dem Spieler.

9. SPANNENDE GÄNGE
Beim Level-Design ist ein gerader Tunnel von A nach B langweilig, verwinkelte Gänge und Abkürzungen sind spannend.

Zwölf 19-Zoll-Monitore im Test

Die neue Größe

19-Zoll-Monitore bieten eine angenehm große Bildfläche zu Preisen, die kaum über denen der 17-Zöller liegen. Ob dem Format zu Recht eine große Zukunft vorausgesagt wird, klärt unser Test von zwölf aktuellen Modellen.

Ein neuer PC mit einem PII-300 für weniger als 2.000 Mark? Inzwischen kein Problem mehr – selbst der passende Monitor wird schon mitgeliefert. Wobei sich das »passend« in vielen Fällen bald nach Inbetriebnahme wieder relativiert. Da flimmert einem ein 15-Zöller mit matschigem Bild entgegen, der einzeln keine 300 Mark wert ist. Ob Sie nun ein solches Billigteil erwischt haben oder allgemein Ihre alte Flimmerkiste gegen einen hochwertigen Bildschirm austauschen wollen – als erstes stellt sich fast immer die Frage nach der Größe der Neuanschaffung. 17-Zöller haben seit geraumer Zeit die kleineren 15er als beliebteste Monitor-Gattung abgelöst, bieten sie doch für teilweise deutlich unter 1.000 Mark eine vernünftig dimensionierte Bildfläche bei ordentlicher Qualität.

Schwerpunkt

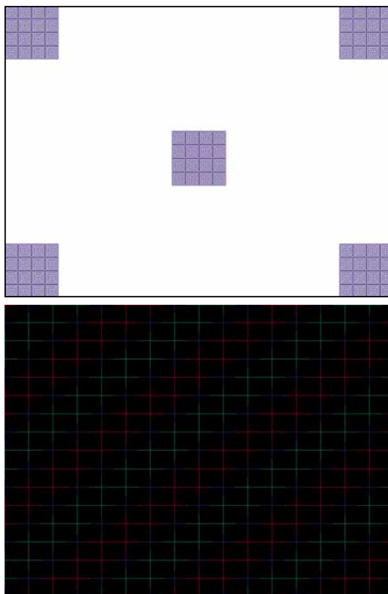
Neues Gardemaß

Seit Herbst letzten Jahres kommt nun mancher wieder ins Grübeln: Damals tauchten die ersten Geräte einer neuen Monitorgeneration auf, die mit 19-Zoll-Bildröhren ausgestattet ist. Gleich mehrere Faktoren machen diese Modelle besonders begehrenswert, wovon natürlich die auf Anhieb erkennbare größere Bildfläche der wichtigste ist. Für das Mehr an Bildschirm fällt der preisliche Zuschlag zumeist recht zivil aus. Die Spannweite der Einstandspreise betrug zwar im Testfeld von 1.100 Mark für den billigsten bis hin zu happigen 2.200 Mark (für den Eizo T68) gewaltige 100 Prozent, insgesamt liegt das Niveau aber näher an den 17ern als an den kaum unter 3.000 Mark gehandelten 21-Zoll-Riesen. Als drittes Argument braucht ein 19-Zoll-Monitor nur wenig mehr Stell-

fläche als ein 17-Zöller und ist mit seinen durchschnittlich 25 Kilo Gewicht zur Not noch transportierbar, während die riesigen 21-Zoll-Dickschiffe schon fast als Immobilie gelten.

In die Röhre geschaut

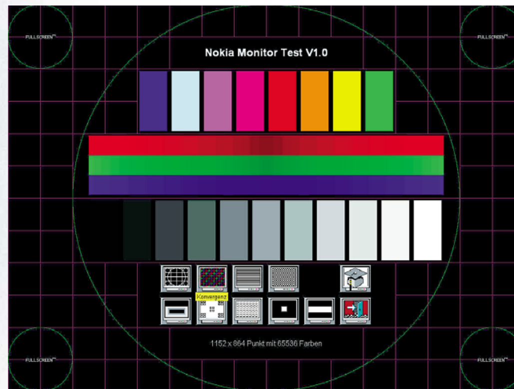
Die Qualität eines Monitors steht und fällt mit der verwendeten Bildröhre. Zwar können zwei verschiedene Geräte trotz gleicher Röhre von höchst unterschiedlichem Niveau sein, doch eine schlechte Röhre läßt sich auch mit der besten Elektronik nicht mehr aufwerten. Das erste halbe Jahr war die Auswahl einfach: Als einziger Hersteller konnte Hitachi ein 19-Zoll-Produkt anbieten. Erst im Frühjahr '98 bekam das Lochmasken-Modell einen Konkurrenten aus dem Hause Sony, der auf das Streifenmasken-Prinzip vertraute. Inzwischen ist das Angebot mit der zweiten Generation von Hitachi sowie einem Lochmasken-Exemplar von Matsushita weiter gewachsen, demnächst wird auch noch Samsung zu den Produzenten von 19-Zoll-Bildröhren dazustoßen.



Zwei Beispiele aus der Nokia-Testsuite: Oben kann leicht überprüft werden, ob die Bildschärfe zum Rand hin abnimmt. Mit dem unteren Bild überprüfen wir Konvergenzfehler, also ob rotes, grünes und blaues Signal wirklich übereinanderliegen.

So haben wir getestet

Drei Hauptkriterien sind es, die einen wirklich guten Monitor von einem schlechten unterscheiden, ungeachtet seiner Größe. Wichtigstes Merkmal ist natürlich die Bildqualität, die zu 60 Prozent in unsere Bewertung einfließt. Sie umfaßt Schärfe, Farbbrillanz, Geometrie, Konvergenz, Helligkeitsverteilung und Moiré. Zuerst wurden alle Monitore von den Testlabor-Experten unserer Schwesterzeitschrift PC-Welt mit präzisem Meßequipment auf Herz und Nieren geprüft. Diese Ergebnisse haben wir danach mit zwei hervorragenden Testbild-Programmen von Nokia und NEC verifiziert. Zur Bildqualität gehört auch der Punkt Ergonomie, also welche Bildwiederholraten der Monitor in verschiedenen Auflösungen bei 16 Bit (65.000 Farben) zustande bringt.



Der Hauptbildschirm des ausgezeichneten Monitor-Testprogramms von Nokia (zum Download unter www.nokia.com).

Zweites Kriterium mit 20 Prozent Anteil an der Gesamtwertung ist die Handhabung. Sie schließt die Bedienbarkeit des Monitors mit ein, sowie die Möglichkeiten, diesen an die Bedürfnisse des Benutzers anzupassen. Der dritte Punkt umfaßt die Ausstattung und wird ebenfalls mit 20 Prozent gewichtet. Hierunter fallen Verarbeitung und allgemeine Ausstattung sowie die Garantieleistungen. Besonders für Voodoo-Besitzer interessant ist ein zusätzlicher, umschaltbarer BNC-Videoeingang. Damit können Voodoo-Board und Basisgrafikkarte durch jeweils ein eigenes Signalkabel mit dem Monitor verbunden werden. So entfallen das ansonsten benötigte Loopthrough-Kabel und die damit eventuell verbundenen Beeinträchtigungen der Bildqualität. MG

GLOSSAR

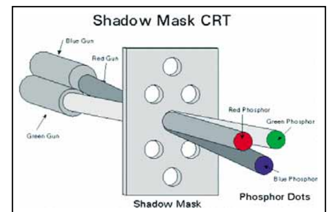
Die wichtigsten Fachbegriffe rund um den Monitor, verständlich erklärt:

Auflösung: Bezeichnet die Anzahl der Pixel (Bildpunkte), die dargestellt werden. Sie ergibt sich aus der Anzahl der Bildpunkte pro Zeile multipliziert mit der Anzahl dargestellter Zeilen.

Geometrie: Bezeichnet die Fähigkeit eines Monitors, ein Bild unverzerrt und mit gleichmäßigen, geraden Rändern darzustellen. Zur Überprüfung der Bildgeometrie eignen sich am besten Testbilder mit Kreisen, da bei ihnen das menschliche Auge schon leichte Unregelmäßigkeiten erkennt.

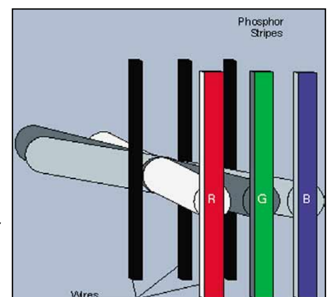
Konvergenz: Fähigkeit eines Monitors, die drei Elektronenstrahlen für Rot, Grün und Blau gleichmäßig auf die entsprechenden Phosphorpunkte auszurichten. Bei Konvergenzfehlern (wenn also Rot-, Grün- und Blauanteil eines Bildpunktes zu weit auseinander streuen) leiden sowohl Farbreinheit als auch Bildschärfe des Monitors.

Lochmaske: Bei einer Lochmaskenröhre kommt direkt hinter der Röhrenfront eine Keramik- oder Metallplatte zum Einsatz, die von winzigen Löchern durchbohrt ist. Durch diese gehen die Elektronenstrahlen, bevor sie auf eine Phosphorschicht treffen und sie zum Leuchten bringen.



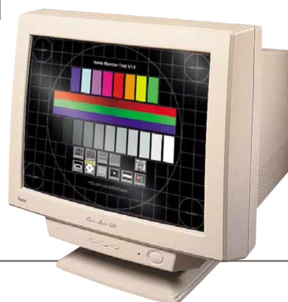
Moiré: Störende wellenförmige Muster, die sich aus Interferenzen zwischen Videosignal und Phosphorschicht ergeben. Moiré-Effekte treten je nach Monitor nur bei bestimmten Auflösungen und bestimmten Farbtönen auf. Moderne Monitore haben Moiré-Regler, mit denen der Effekt unterdrückt werden kann.

Streifenmaske: Bei einer Streifenmaskenröhre (zum Beispiel Trinitron von Sony) werden die Elektronenstrahlen durch ein vertikales Geflecht aus hauchdünnen Drähten geleitet, bevor sie auf die Phosphorschicht treffen.



Iiyama Vision Master 450GT





Sowohl bei den 17-Zoll- wie auch 21-Zoll-Monitoren gelten die Iiyamas als Modelle mit besonders gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Diese Tradition soll nun mit dem Vision Master 450GT fortgesetzt werden, wobei die Japaner den Einstandspreis mit 1.800 Mark relativ hoch angesetzt haben. Dafür gibt es aber auch Bildqualität vom Feinsten.

Bei der für den normalen Windows-Betrieb wichtigsten Einzeldisziplin, Bildschärfe, schlug der Iiyama klar alle Konkurrenten. Auch bei der Farbbrillanz und der Helligkeitsverteilung liegt der Proband ganz vorne. Geometrie- und Konvergenzfehler sind so gut wie nicht sichtbar, lediglich mit großflächigen, unangenehmen Moiré-Effekten hat der Monitor zu kämpfen, die sich aber im umfangreichen On-Screen-Menü (OSM) wegregeln lassen. Das ist zwar übersichtlich aufgebaut, aber viel zu klein ausgefallen. Trotz dieses Mangels reichte es für den Vision Master 450GT aber zu einem knappen Testsieg.

Bildqualität (60%)	1,5
Handhabung (20%)	2,5
Ausstattung (20%)	2,0

Vision Master 450GT

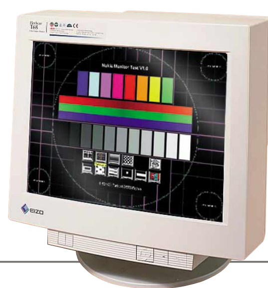
Hersteller: Iiyama
Preis: ca. 1.800 Mark
Hotline: (089) 900 05 00
Homepage: http://www.iiyama.de

Pro	Kontra
• beste Bildqualität • einfache Bedienung • relativ preiswert	• OSM zu klein • Moiré-Effekte

Fazit: Der Iiyama bietet die beste Bildqualität aller getesteten 19-Zöller. Dafür sind 1.800 Mark ein fairer Preis.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Eizo T68



Das etwas kantig wirkende Eizo-Dickschiff überzeugt mit einer tadellosen Bildqualität. Geometriefehler sind dem Gerät fremd, der Farb- und Helligkeitskonstanz gebührt ein »sehr gut«. Einzig die Bildschärfe kann – typisch für Trinitron-Röhren – nicht ganz mit den sonstigen Leistungen mithalten, ist aber immer noch überdurchschnittlich. Ein Extralob gebührt Eizo für die Ausstattung. Vom USB-Anschluß über ein ausführliches Handbuch bis hin zum hochwertigen Putztuch ist alles vorhanden, zwischen BNC- und D-Sub-Eingang schaltet man an der Bedienleiste um. Praktisch: Per Autozentrier-Knubbel bringen Sie ein verrutschtes Bild schnell wieder in die richtige Lage.

Das OSM bietet die breiteste Auswahl an Einstellungsoptionen aller Testkandidaten; kleinere Bildfehler lassen sich so zuverlässig ausmerzen. Trotz der Funktionsfülle verdient die Bedienung, dank der etwas gewöhnungsbedürftigen Vierfach-Wippe, ein Kompliment.

Bildqualität (60%)	2,0
Handhabung (20%)	2,0
Ausstattung (20%)	1,0

T68

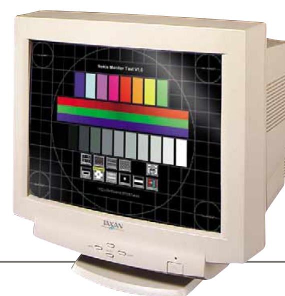
Hersteller: Eizo
Preis: ca. 2.200 Mark
Hotline: (02153) 73 34 00
Homepage: http://www.eizo.de

Pro	Kontra
• überzeugende Bildqualität • Top-Ausstattung • sehr gut verarbeitet	• Bildschärfe könnte besser sein • relativ teuer

Fazit: Kompromißlose Qualität für viel Geld. Zum stolzen Preis ein absoluter Highend-Monitor.

GameStar Gesamtnote: 1,8

Taxan Ergovision 975



Ein anständiges Gerät zu vernünftigem Preis bekamen wir vom japanischen Hersteller Taxan zugesandt. Das Lochmasken-Modell (mit Hitachi-Röhre) überzeugte vor allem im für die Bildqualität wichtigsten Kriterium: In punkto Bildschärfe gehört der Ergovision 975 zu den besten des Testfelds. Satte Farben und gute Geometrie-Eigenschaften können ebenfalls überzeugen.

Lediglich die ziemlich dunkle rechte untere Ecke trübt das erfreuliche Bild, fällt aber im Spielbetrieb kaum auf. Wie bei fast allen Konkurrenten war die extrem schwergängige Neigungsverstellung des Taxan ein Ärgernis. Nur kräftiges Zupacken mit beiden Händen brachte etwas Bewegung in den Monitor. Keine größeren Probleme gibt die Bedienung mittels des 4-Tasten-Feldes auf. Allerdings hätte das OSM ruhig größer ausfallen können; zudem ist es etwas unlogisch, daß man sich mit den zwei vertikal angeordneten Pfeiltasten ausschließlich horizontal durch die Menüs bewegt.

Bildqualität (60%)	2,0
Handhabung (20%)	2,5
Ausstattung (20%)	2,0

Ergovision 975

Hersteller: Taxan
Preis: ca. 1.700 Mark
Hotline: (01805) 535 69 72
Homepage: http://www.taxan.co.uk

Pro	Kontra
• hohe Bildschärfe • gute Allround-Qualitäten	• Helligkeitsverteilung • ungünstig angeordnete Tasten

Fazit: Viel Monitor fürs Geld bietet der Ergovision 975, der sich nur kleinere Schwächen erlaubt.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Elsa Ecomo 19H98



Das schlicht-elegante, gut verarbeitete Gehäuse des knapp 1.900 Mark teuren 19H98 beherbergt eine Streifenmasken-Röhre von Sony (Trinitron), die im Elsa-Monitor ihre typischen Stärken entfaltet. Durch die brillanten Farben und eine hohe, gleichmäßig verteilte Leuchtstärke wirkt das Bild intensiver als bei den meisten anderen Monitoren. Die Bildschärfe rangiert bis hin zur 1280er Auflösung noch im »Gut«-Bereich, läßt allerdings zu den Ecken hin stark nach. An der Geometrie gibt es wenig zu mäkeln. Allenfalls eine horizontale Dehnung an den Rändern ist hier zu verzeichnen, die im Alltagsbetrieb aber nicht weiter stört.

Weniger gut gefiel uns die wenig durchdachte Bedienung: Die fünf stabilen Tasten (vier Richtungs-, eine Ausführtaste) sind zwar sinnvoll angeordnet. Doch das konfuse OSM läßt Sie länger nach dem richtigen Menüpunkt suchen, als es nötig wäre. Elsa gewährt 36 Monate Garantie inklusive Vor-Ort-Abholservice.

Bildqualität (60%)	2,0
Handhabung (20%)	3,0
Ausstattung (20%)	1,5

Ecomo 19H98

Hersteller: Elsa
Preis: ca. 1.900 Mark
Hotline: (0241) 606 61 32
Homepage: http://www.elsa.de

Pro	Kontra
• brillante Farben • kontrastreich • umfangreiche Einstelloptionen	• in den Ecken nachlassende Schärfe • umständliche Bedienung

Fazit: Der Elsa Ecomo 19H98 ist ein guter Allrounder zum angemessenen Preis.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Nokia 446Xpro



Nokias 446Xpro mit der weit verbreiteten Hitachi-Röhre gehört zu den wenigen Monitoren, die schon äußerlich einiges hermachen. Gute Verarbeitung, ansprechendes Design sowie drei frech hervorlugende Drehknöpfe geben ihm einen unverwechselbaren Look. Apropos Drehknöpfe: Der 446Xpro zählt im Testfeld zu den Geräten mit der besten Handhabung. Jeweils ein Rädchen ist für Kontrast und Helligkeit bestimmt, mit dem dritten navigieren Sie bequem durchs übersichtliche OSM.

Die Bildqualität kommt nicht über das gehobene Mittelfeld hinaus, bei der Ergonomie liegt der 446Xpro aber ganz vorne. Als einziger schafft er auch noch bei 1600 mal 1200 Punkten 85 Hz. Da die insgesamt knapp überdurchschnittliche Bildschärfe bis dahin kaum nachläßt, ist die 1600er Auflösung tatsächlich nutzbar. Nützlich für Voodoo-Besitzer ist, daß per Knopfdruck bequem zwischen D-Sub- und BNC-Signalquelle umgeschaltet werden kann.

Bildqualität (60%)	2,5
Handhabung (20%)	1,5
Ausstattung (20%)	2,0

446Xpro

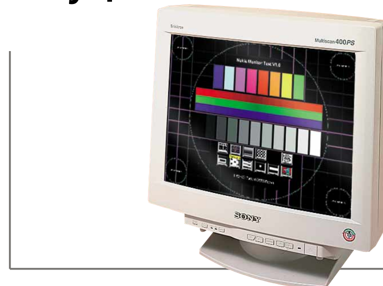
Hersteller: Nokia
Preis: ca. 1.900 Mark
Hotline: (089) 14 97 36 25
Homepage: http://www.nokia.com

Pro	Kontra
• durchdachte Bedienung • hohe Ergonomie • sehr gut verarbeitet	• nur durchschnittliche Bildqualität • nicht ganz billig

Fazit: Die Stärken liegen bei Bedienung und Ergonomie. Die Bildqualität ist ordentlich, aber nicht top.

GameStar Gesamtnote: 2,2

Sony 400PST



Saftige 2.200 Mark verlangt Sony für seinen 19-Zöller mit der angenehm flachen Trinitron-Röhre, was aufgrund üppiger Ausstattung und sehr guter Verarbeitung zunächst auch nicht übertrieben erscheint. Doch leider wird die Bildqualität dem hochpreisigen Anspruch nicht gerecht. Hohe Leuchtdichte, gute Helligkeitsverteilung und brillante Farben stehen auf der Habenseite. Doch mit sichtbaren Konvergenz- und Geometriefehlern ist sie sogar eine Stufe unter dem ansonsten sehr ähnlichen OEM-Geschwisterchen Elsa 19H98 anzusiedeln. Praktisch identisch ist die umständliche Bedienung der umfangreichen Optionen; die einzelnen Menüpunkte sind scheinbar ohne irgendein System durcheinandergewürfelt.

Einziger Vorteil des 400PST ist die eigene Umschalttaste für die beiden Signaleingänge an der Gehäusefront. Was bleibt, ist ein Produkt von ordentlicher Qualität, das eine Preissenkung um ein paar Hundert Mark dringend nötig hätte.

Bildqualität (60%)	2,5
Handhabung (20%)	2,5
Ausstattung (20%)	1,5

400PST

Hersteller: Sony
Preis: ca. 2.200 Mark
Hotline: (01805) 25 25 86
Homepage: http://www.sony-cp.de

Pro	Kontra
• farb- und leuchtstarkes Bild • sehr gut ausgestattet	• zu teuer • umständliche Bedienung

Fazit: Kein schlechter Monitor, doch die Qualität hinkt dem sehr hohen Preis deutlich hinterher.

GameStar Gesamtnote: 2,3

Nokia 446Xs



Auf eine nagelneue Lochmaske von Matsushita vertraut der 446Xs. Durch den extrem niedrigen Standfuß und die breiten seitlichen Bildschirmränder hebt er sich optisch noch deutlicher von der Konkurrenz ab als sein Markenkollege. Der Fuß hat auch einen praktischen Vorteil: Er ermöglicht beim Nokia als einzigem Modell im Test das Neigen der Bildfläche ohne übertriebenen Kraftaufwand. Andererseits läßt sich der Monitor durch diese Konstruktion nicht mehr schwenken – er muß samt Sockel umgestellt werden.

Die Bildqualität gefiel uns gut, ohne uns aber umzuhauen. Satte Farben, ordentliche Schärfe (wie beim Bruder 446Xpro wirkt das Bild jedoch leicht körnig) und gleichmäßige Helligkeitsverteilung bei hoher Leuchtkraft sind positiv zu bewerten. Verbesserungswürdig ist dagegen die Geometrie; die Darstellung wird zu den Ecken hin stark gedehnt, außerdem ist der rechte Bildrand ziemlich verzogen.

Bildqualität (60%)	2,5
Handhabung (20%)	2,0
Ausstattung (20%)	2,5

446Xs

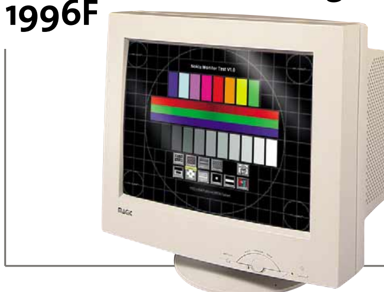
Hersteller: Nokia
Preis: ca. 1.800 Mark
Hotline: (089) 14 97 36 25
Homepage: http://www.nokia.com

Pro	Kontra
• ordentliche Bildqualität • einfache Bedienung • originelles Design	• deutliche Geometriefehler • Monitorfuß nicht schwenkbar

Fazit: Ein ungewöhnliches Äusseres und ordentliche Leistungen heben den 446Xs aus der Masse heraus.

GameStar Gesamtnote: 2,4

Wortmann Terra Magic 1996F



Günstige 1.400 Mark kostet der Wortmann OEM-Monitor, der in Taiwan unter dem Namen Amtran AT1097F vom Band läuft. Gemischte Gefühle hinterließ die Bildqualität des mit einer Lochmasken-Röhre von Hitachi ausgestatteten Gerätes: Die Schärfe ist für den Preis sehr gut, allerdings wirkt das Bild durch die ungleichmäßige Helligkeitsverteilung ein wenig fleckig. Die möglichen Bildwiederholraten entsprechen dem Klassenstandard, bei der zu empfehlenden 1280er Auflösung sind es völlig ausreichende 88 Hz, bei 1024 mal 768 Punkten gar 115 Hz.

Kleinere Rüffel muß der Magic 1996F für die Handhabung einstecken. Das System aus Stellrad und großem Taster läßt sich zwar bequem mit nur zwei Fingern bedienen, doch das OSM ist unübersichtlich aufgebaut. Hier hilft auch das Handbuch mit Sprüchen wie »Dieser Monitor verwendet eine 15 Nadel Mini D-Sub« nicht groß weiter – es wurde anscheinend direkt in Taiwan übersetzt .

Bildqualität (60%)	2,5
Handhabung (20%)	3,0
Ausstattung (20%)	2,5

Magic 1996F

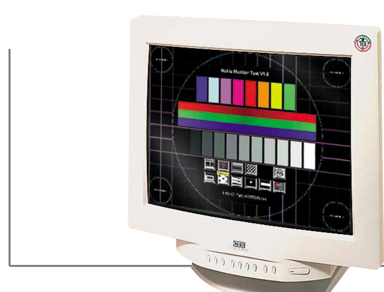
Hersteller: Wortmann Terra
Preis: ca. 1.400 Mark
Hotline: (01905) 780 10
Homepage: http://www.terra.de

Pro	Kontra
• gute Bildschärfe • attraktives Preis-Leistungs-Verhältnis	• ungleichmäßige Helligkeitsverteilung • unübersichtliches OSM

Fazit: Angesichts des niedrigen Preises ist der 1996F eine heiße Alternative zu gleichteuren 17-Zöllern.

GameStar Gesamtnote: 2,6

CTX 1995UE



Mit gerade mal 1.200 Mark ist der 1995UE das zweitgünstigste Angebot in diesem Testfeld. Und beileibe nicht das schlechteste: Befriedigende Meßergbnisse sowie eine für Hitachi-Röhren standesgemäße Ergonomie lassen keinesfalls auf einen solch niedrigen Preis schließen. Die Bildschärfe ist, zumindest bis zu 1152 mal 864 Punkten, mehr als ausreichend. Geometrie- und vor allem Konvergenzfehler halten sich im Rahmen.

Die Bedienung über neun gleichförmige, etwas zu klein geratene Tasten funktioniert ordentlich. Da die Beschriftung kaum leserlich ist, lernt man die Funktion jedes Knopfes am besten auswendig. Ist der richtige gefunden, sollte es im übersichtlich aufgebauten OSM keine Probleme mehr geben. Auf der trotz Dumpingpreis ansehnlichen Ausstattungsliste befinden sich zum Beispiel zwei Signaleingänge (D-Sub und BNC), denen zur Umschaltung sogar eine eigene Taste im Bedienfeld spendiert wurde.

Bildqualität (60%)	3,0
Handhabung (20%)	2,5
Ausstattung (20%)	2,0

1995UE

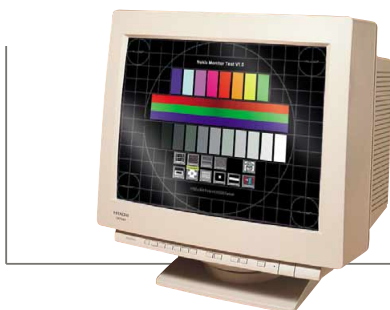
Hersteller: CTX
Preis: ca. 1.200 Mark
Hotline: (02131) 34 99 18
Homepage: http://www.ctx.com.tw

Pro	Kontra
• gute Ausstattung • sehr günstig	• mäßige Bildqualität • unbefriedigende Helligkeitsverteilung

Fazit: Der erste Eindruck bestätigte sich im Test: Das Preis-Leistungs-Verhältnis des CTX ist unerreicht.

GameStar Gesamtnote: 2,7

Hitachi CM752ET



Hitachis Lochmasken-Röhre der zweiten Generation kommt erstmalig im schlichten Gehäuse des CM752ET zum Einsatz. Der Punktabstand wurde mit 0,26 zwar nicht verändert, die mögliche Horizontalfrequenz aber erhöht. Der Bildqualität half das alles nichts: Deutlich erkennbare Geometriefehler und mäßige Bildschärfe führen zur Abwertung. Mit knapp 104 Watt Leistungsaufnahme erweist sich das Hitachi-Modell zudem als Stromfresser.

An positiven Eigenschaften kann der Monitor seine hohen Ergonomiereserven (immerhin 98 Hz bei 1024er Auflösung) und die einfache Bedienung bieten. Das tastenübersäte Bedienfeld wirkt zwar zunächst abschreckend. Wenn Sie sich jedoch die Lage der einzelnen Tasten erst einmal eingeprägt haben, kommen Sie dank des guten OSM schnell ans gewünschte Ziel. Der Preis von 1.900 Mark ist für das Gebotene dennoch zu hoch, zumal der CM752ET noch nicht mal einen BNC-Anschluß vorweisen kann.

Bildqualität (60%)	3,0
Handhabung (20%)	2,0
Ausstattung (20%)	2,5

CM752ET

Hersteller: Hitachi
Preis: ca. 1.900 Mark
Hotline: (0211) 529 15 94
Homepage: http://www.hitachi-eu.com

Pro	Kontra
• gute Ergonomie • einfache Bedienung	• mäßige Bildqualität • hoher Stromverbrauch • relativ teuer

Fazit: Für die Leistungen ein zu hoher Preis; ähnliche Bildqualität bieten andere Hersteller günstiger.

GameStar Gesamtnote: 2,7

Philips 109s



Zu den eleganteren Geräten im Test gehört der 109s von Philips, wie der Großteil des Feldes mit einer Lochmasken-Röhre von Hitachi mit 0,26 mm Punktabstand ausgestattet. Das »s« im Modellnamen steht nach der firmeneigenen Logik für »Standard«. Die mäßigen Leistungen rechtfertigen diese Bezeichnung, der saftige Preis von 1.650 Mark weniger. Vor allem die Bildqualität enttäuscht: Deutliche Geometriefehler, mäßige Schärfe und zwei große, relativ stark abgedunkelte Flecken an den Rändern sorgen für eine schwache Note.

Die Bedienung kann man dagegen als rundum gelungen bezeichnen. Das OSM wirkt aufgeräumt, und mit dem Drei-Tasten-System kommt man auf Anhieb zurecht. Hinderlich sind da nur die drei Knöpfe selbst, die zu dicht aneinander liegen und mit ihrem schwammigen Druckpunkt für wenig Freude beim Anfassen sorgen. Alles in allem noch eine akzeptable Leistung des 109s, obwohl er seinen Preis nicht ganz wert ist.

Bildqualität (60%)	3,5
Handhabung (20%)	2,0
Ausstattung (20%)	2,5

109s

Hersteller: Philips
Preis: ca. 1.650 Mark
Hotline: (01805) 35 67 67
Homepage: http://www.philips.com

Pro	Kontra
• einfache Handhabung • sehr gut verarbeitet	• schwere Geometriefehler • ungleichmäßige Helligkeitsverteilung

Fazit: Ein mäßiger Monitor, der vor allem in der Bildqualität gegenüber der Konkurrenz zurückliegt.

GameStar Gesamtnote: 3,0

Lion X-19MLR



Zum Kampfpreis von knapp 1.100 Mark verkauft Computer Discount 2000 den klobigen Lion-Monitor X-19MLR. Dafür müssen Sie allerdings einige Qualitätseinbußen in Kauf nehmen. So ist die Bildqualität noch ordentlich, aber nicht berauschend; auf höhere Auflösungen als 1152 mal 864 Pixel sollten Sie verzichten. Die Helligkeitsverteilung kommt gut weg – insgesamt wirkt aber das Bild ein wenig zu düster und neigt bei schnellen hell-dunkel-Wechseln zum Wackeln (»Pumpen«).

Mit dem kostbaren Strom geht der Lion sehr uneinheitlich um; 86 Watt durchschnittliche Leistungsaufnahme im Betrieb sind ein ordentlicher Wert, dafür zieht das Gerät im ausgeschalteten Zustand noch knapp fünf Watt – deutlich zuviel. Die einfache Taste-Stellrad-Bedienung geht in Ordnung, allerdings zieren das OSM teilweise kryptische Symbole, denen auch noch die Beschreibung fehlt. Wie beim Terra-Modell ist zudem die Helligkeit nur über das OSM regelbar.

Bildqualität (60%)	3,5
Handhabung (20%)	2,5
Ausstattung (20%)	3,0

X-19MLR

Hersteller: Lion
Preis: ca. 1.100 Mark
Hotline: (0190) 87 21 01
Homepage: http://www.lion.org

Pro	Kontra
• gleichmäßige Helligkeitsverteilung • sehr günstig	• Bildqualität • hohe Stromaufnahme bei Power-off • Bildpumpen

Fazit: Wer auf hohe Qualität verzichten kann, findet den wohl günstigsten Einstieg in die Welt der 19-Zöller.

GameStar Gesamtnote: 3,2



19-Zoll-Monitore im Überblick



Hersteller:	CTX	Eizo	Elsa	Hitachi	Iiyama	Lion
Produkt	1995UE	T68	Ecomo 19H98	CM752ET	Vision Master 450GT	X-19MLR
Preis ca.	1.200 Mark	2.200 Mark	1.900 Mark	1.900 Mark	1.800 Mark	1.100 Mark
Hotline	(02131) 34 99 18	(02153) 73 34 00	(0241) 606 61 32	(0211) 529 15 94	(089) 900 05 00	(0190) 87 21 01
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre
Technische Daten:						
Bildröhre	Hitachi, Lochmaske, 0,26 mm	Sony, Streifenmaske, 0,26 mm	Sony, Streifenmaske, 0,26 mm	Hitachi, Lochmaske, 0,26 mm	Hitachi, Lochmaske, 0,26 mm	Hitachi, Lochmaske, 0,26 mm
Sichtbare Bildschirmdiagonale	45,6 cm	45,0 cm	45,4 cm	45,1 cm	45,0 cm	45,2 cm
Video-Eingänge	D-Sub/BNC	D-Sub/BNC	D-Sub/BNC	D-Sub	D-Sub/BNC	D-Sub
Horizontalfrequenz	30-96 KHz	30-96 KHz	30-94 KHz	31-101 KHz	27-102 KHz	30-95 KHz
Vertikalfrequenz	50-150 Hz	50-160 Hz	48-160 Hz	50-160 Hz	50-160 Hz	47-120 Hz
Wiederholrate 1600 x 1200	75 Hz	76 Hz	75 Hz	80 Hz	81 Hz	75 Hz
Wiederholrate 1280 x 1024	88 HZ	89 Hz	88 HZ	92 Hz	95 HZ	86 HZ
Wiederholrate 1024 x 768	117 Hz	118 Hz	118 HZ	123 HZ	127 HZ	100 HZ
Strahlungsnorm	TCO 95	TCO 95	TCO 95	TCO 95	TCO 95	TCO 95
Einstellmöglichkeiten:						
Helligkeit/Kontrast	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●
Bildgröße/-lage	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●
Kissen/Trapez	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●
Parallelogramm/Rotation	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●
Konvergenz/Moiré	● / –	● / ●	– / ●	– / ●	● / ●	– / ●
Gesamtnote:	2,7	1,8	2,1	2,7	1,8	3,2

Hersteller:	Nokia	Nokia	Philips	Sony	Taxan	Wortmann Terra
Produkt	446Xpro	446Xs	109s	400PST	Ergovision 975	Magic 1996F
Preis ca.	1.900 Mark	1.800 Mark	1.650 Mark	2.200 Mark	1.700 Mark	1.400 Mark
Hotline	(089) 14 97 36 25	(089) 14 97 36 25	(01805) 35 67 67	(01805) 25 25 86	(01805) 535 69 72	(01905) 780 10
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre
Technische Daten:						
Bildröhre	Hitachi, Lochmaske, 0,26 mm	Matsushita, Lochmaske, 0,25 mm	Hitachi, Lochmaske, 0,26 mm	Sony, Streifenmaske, 0,26 mm	Hitachi, Lochmaske, 0,26 mm	Hitachi, Lochmaske, 0,26 mm
Sichtbare Bildschirmdiagonale	45,2 cm	45,8 cm	45,3 cm	45,5 cm	45,6 cm	45,7 cm
Video-Eingänge	D-Sub/BNC	D-Sub	D-Sub	D-Sub/BNC	D-Sub/BNC	D-Sub
Horizontalfrequenz	30-107 KHz	31-96 KHz	30-95 KHz	30-94 KHz	30-95 KHz	30-96 KHz
Vertikalfrequenz	50-150 Hz	50-150 Hz	50-160 Hz	48-160 Hz	50-160 Hz	50-150 Hz
Wiederholrate 1600 x 1200	89 Hz	75 Hz	75 Hz	75 Hz	75 Hz	75 Hz
Wiederholrate 1280 x 1024	99 Hz	90 HZ	88 HZ	88 HZ	88 HZ	88 Hz
Wiederholrate 1024 x 768	130 HZ	120 HZ	117 HZ	118 Hz	117 HZ	115 HZ
Strahlungsnorm	TCO 95	TCO 95	TCO 95	TCO 95	TCO 95	TCO 95
Einstellmöglichkeiten:						
Helligkeit/Kontrast	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●
Bildgröße/-lage	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●
Kissen/Trapez	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●
Parallelogramm/Rotation	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●	● / ●
Konvergenz/Moiré	● / ●	– / ●	– / ●	● / ●	● / ●	– / ●
Gesamtnote:	2,2	2,4	3,0	2,3	2,1	2,6

Die besten Alternativen zu 19 Zoll

Darf’s ein bißchen mehr sein?

Das Angebot an guten Monitoren ist extrem weit gefächert. Wir stellen Ihnen die interessantesten Alternativen zu den getesteten 19-Zöllern vor.

Die auf den vergangenen Seiten getesteten 19-Zöller haben sich insgesamt als guter Kompromiß aus großer Bildfläche und akzeptablem Kaufpreis erwiesen. Nun gibt es aber Leute, denen ein bestimmter Aspekt besonders wichtig ist. Für die einen darf es ohne Rücksicht auf irgendwelche Preisschilder nur das Beste sein, für andere kann es gar nicht günstig genug werden. Für Dritte wiederum zählt nur das Besondere. Allen kann geholfen werden: Im folgenden stellen wir überlegenswerte Alternativen zu dem Dutzend 19-Zöller vor.

17-Zoll-Monitor: Samsung 700p

Bei keiner anderen Bildschirmgröße hat der Kunde so viel Auswahl an Geräten wie in der 17-Zoll-Klasse. Trotzdem residiert der Samsung 700p seit der Erstausgabe des GameStar an der Spitze unserer Referenzliste. Und das sagt schon einiges über seine Qualitäten aus, die er vor allem der Lochmaskenröhre von Toshiba zu verdanken hat. Besonders die hervorragende Bildschärfe fällt sofort auf, aber auch in punkto Farbbrillanz und Leuchtstärke liegt der 700p ganz vorne. Die Bedienung des gut strukturierten OSM geriet mit einer Kreuzwippe und gerade mal zwei Tasten sehr einfach und leicht verständlich. Natürlich darf auch ein zusätzlicher BNC-Videoeingang nicht fehlen. Da Samsung in absehbarer Zeit einen Nachfolger vorstellt, ist der bei seiner Markteinführung noch 1.800 Mark teure 700p inzwischen zu einem attraktiveren Preis zu haben. Für etwa 1.250 Mark erstehen Sie einen absoluten Top-Monitor.



Info: Samsung, (0180) 512 12 13

21-Zoll-Monitor: Iiyama Vision Master Pro 501

Wem ein 19-Zöller immer noch nicht reicht, oder wer seinen Monitor neben dem Spielen auch oft für Grafikanwendungen benutzt, greift am besten zu einem Modell der 21-Zoll-Klasse. Doch hier ein Gerät zu finden, das trotz guter Leistungen bezahlbar bleibt, ist nicht so einfach. Eine sehr gute Wahl treffen Sie mit dem Vision Master Pro 501 von Iiyama. Die Streifenmaske von Mitsubishi (Diamondtron) sorgt für satte Farben und eine hohe Kontraststärke. Ohne Mängel kommt dieser Monitor allerdings nicht davon: Die Bildschärfe verdient nur ein befriedigend. Dafür fällt die Bedienung mittels dreier Tasten sehr einfach aus, außerdem bietet der Pro 501 einen zusätzlichen BNC-Eingang. Mit den drei Jahren Garantie, die einen kostenlosen Abholservice beinhaltet, ergibt sich für den Vision Master 501 Pro insgesamt ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis – einen besseren 21-Zöller werden Sie für knapp 2.400 Mark kaum bekommen.

Info: Iiyama, (089) 900 05 00

24-Zoll-Monitor: Elsa Ecomo 24H96

24-Zöller sind so etwas wie die Elefanten unter den Monitoren. Der Elsa 24H96 kostet etwa 5.000 Mark, wiegt 50 Kilo und nimmt fast den ganzen Schreibtisch für sich in Anspruch. Außerdem ist sein Display nicht im üblichen 4:3-Format, sondern speziell für Layout-Zwecke ausgelegt. Mit dem 16:10-Verhältnis bringen Layout-Programme zwei DIN-A4-Seiten in Originalgröße auf den Schirm. Die Bildqualität ist, dem High-end-Anspruch entsprechend, hervorragend. Im umfangreichen OSM lassen sich zudem dank der zahlreichen Parameter auch die letzten Unregelmäßigkeiten ausgleichen. Für den reinen Spielbetrieb ist so ein Dickschiff jedoch selbst dann wenig sinnvoll, wenn der extrem hohe Preis keine Rolle spielt: Doppelt so teuer wie zum Beispiel der Iiyama Pro 501, aber statt wesentlich mehr Bildfläche nur störende schwarze Ränder.



Info: Elsa, (0241) 606 51 12

TFT-Display: Iiyama Prolite 36

Sie sind der letzte Schrei im Bildschirmmarkt: Sogenannte TFT-Displays (für »Thin Film Transistor«) sind spätestens seit der diesjährigen CeBit trotz horrender Preise stark im Kommen. Die extrem flachen und fünf Kilo leichten Geräte lassen sich locker unter den Arm klemmen und sorgen immer wieder für Aufsehen. Ein halbwegs günstiges Gerät kommt von Iiyama; das Prolite 36 (TXA3601GT) mit einem 14,1 Zoll großen Aktiv-Matrix-Panel kostet knapp 2.700 Mark, Tendenz fallend. Im normalen Windows-Betrieb zeigte sich sofort, was das Faszinosum Flachbildschirm ausmacht: Die extrem gute Bildschärfe bei 1024 mal 768 Pixel läßt fast vergessen, daß es sich nur um einen 14-Zoll-Bildschirm handelt, Geometriefehler sind den TFTs unbekannt. Insgesamt machte der Umgang mit dem Iiyama-Gerät viel Spaß, wenngleich LCD-Displays zumindest für Spieler absolut uninteressant sind – kaufen Sie sich für’s gleiche Geld lieber einen leistungsstarken 21-Zöller. MG



Info: Iiyama, (089) 900 05 00

Neue 3D-Karten im Vergleich

D3D im Aufwind

Die im Herbst zu erwartende 3D-Welle spült die ersten Modelle an Land: Wir sagen Ihnen, weshalb die aktuellen Chips von Matrox und Intel die neuen 2D/3D-Spitzenreiter sind.



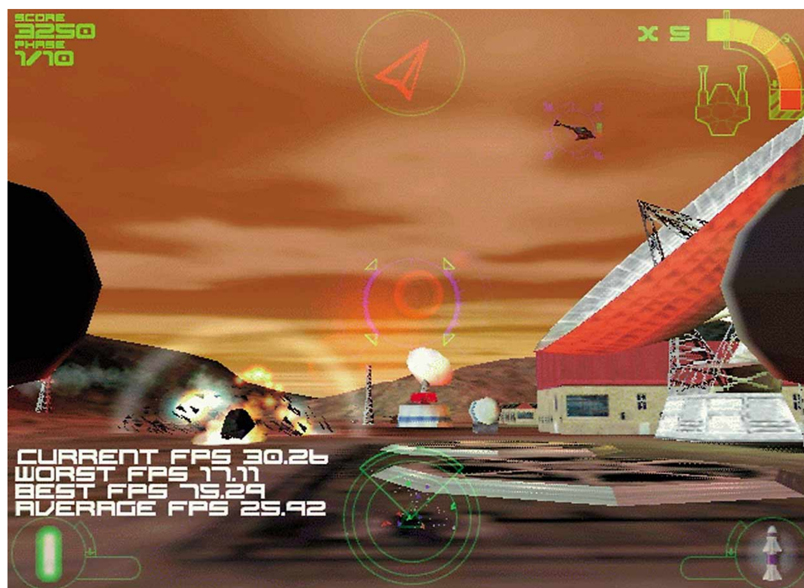
Incoming mit Voodoo 2: Immer noch am schnellsten, aber von der G200 in Sachen Bildqualität übertrumpft.

Sie sind so etwas wie die Zwischenmahlzeit unter den 3D-Chips: Während man den Intel 740 großzügig noch als Nachzügler der 97er Generation betrachten kann, gibt der Matrox G200 schon mal einen kleinen Vorgeschmack auf die Chipbreitseite, die uns im Herbst dieses Jahres wieder erwarten wird. Die Absicht beider Hersteller ist klar: Sowohl G200 als auch i740 zielen darauf ab, zumindest die vorläufige Krone bei den bezahlbaren 2D/3D-Beschleunigern zu erringen. Auf einen gewissen Teil potentieller Kundschaft verzichten beide Modelle freiwillig. Bislang wurden sie nur als AGP-Version gesichtet und zumindest beim G200 soll dies aller Voraussicht nach auch so bleiben. Mögen beide Chips technisch gesehen nichts Revolutionäres bieten, so sind sie doch die ersten und bislang einzigen Modelle, die dem aktuellen Stand der 3D-Kartentechnik komplett entsprechen: Sie sind voll spieletauglich, besitzen alle wichtigen AGP-Eigenschaften (woraus der aktuelle Spielebestand nach wie vor praktisch keinerlei Nutzen zieht) und verwalten trotzdem mindestens 8 MByte Bildspeicher onboard.

Luxus- oder Volkskarte?

In der Vermarktung könnten die Unterschiede zwischen beiden Herstellern dabei gar nicht größer sein. Auf der einen Seite steht Matrox, die ihren eigenen Grafikprozessor exklusiv anbietet und es nicht zuletzt deswegen immer wieder schafft, ein gewisses Luxusimage um ihre Produkte herum aufzubauen. Dieser Schachzug ist den Marketing-Strategen auch beim G200 wieder geglückt. Sie lassen den nach wie vor positiv besetzten Namen Mystique weiterleben, indem Sie eine G200-Variante mit SDRAM und TV-Ausgang entwickelten. Rein technisch gesehen wäre ja die inzwischen zu Dumpingpreisen angebotene Matrox Productiva mit dem G100-Chip (Test in GameStar 6/98) der eigentliche Mystique-Nachfolger.

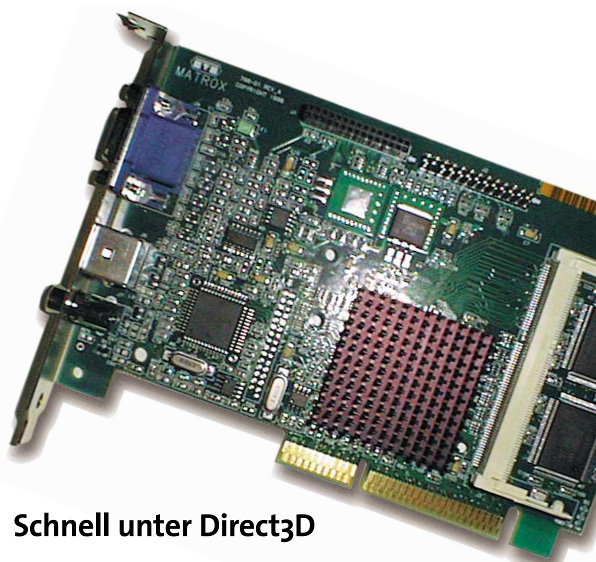
Intel auf der anderen Seite macht wiederum keinen Hehl daraus, daß es ihr beim i740 in erster Linie um Stückzahlen und damit Marktanteile geht. Praktisch jede Taiwan-Fabrik, die eine i740-Grafikkarte anbieten möchte, bekommt vom Prozessorgiganten entsprechende Chips in ausreichender Menge geliefert. Kein Wunder, daß die Hersteller-Vielfalt schon ein paar Wochen nach Erscheinen des i740 beeindruckende Ausmaße erreichte. Zwar ist der Prozessor kaum billiger als etwa ein Riva 128, doch achtete nVidia peinlich genau darauf, in den ersten Monaten ihren Edel-Chip nur an renommierte Markenhersteller zu verteilen.



Intel i740: Sehr gute Bildqualität, bei der Performance etwa gleichauf mit Riva 128.



Dank 32-Bit-Rendering und -Bildausgabe liefert Matrox mit dem G200 die momentan beste 3D-Bildqualität.



Matrox G200

Wie bereits erwähnt, teilt sich die G200-Familie in zwei angebotene Modelle auf. Die Mystique G200 ist mit ihrem TV-Ausgang, dem 230-MHz-RAMDAC und preiswerterem SDRAM hauptsächlich für den Multimedia-Bereich gedacht. Die Millennium G200 zielt hingegen, mit einem entsprechenden Softwarebundle ausgerüstet, auf den Einsatz in Office-Rechnern gehobener Preisklassen ab. Beide Karten sind per DIMM-Upgrade auf 16 MByte Speicher erweiterbar und kosten knapp 500 Mark. Es ist aber davon auszugehen, daß sich die Mystique mittelfristig preislich nach unten absetzen wird. Unser Testmodell war übrigens ein Zwitter: Im Prinzip handelte es sich um eine Millennium, die mit RAMDAC und dem TV-Ausgang der Mystique ausgestattet wurde.

Windows-Rakete

Die ersten Testläufe standen zuerst unter 2D an – seit jeher die Stärke der Matrox-Karten. Wir wurden nicht enttäuscht: Die Matrox lieferte gute Meßwerte, bestärkte aber einen schon seit längerem andauernden Trend: Große Unterschiede zu den Konkurrenten waren sowohl unter DOS als auch Windows 95 nicht auszumachen. Ein Quartett, bestehend aus Matrox G200, Riva 128, Intel i740 und 3DLabs Permedia 2, kann in punkto 2D-Performance insgesamt als führend angesehen werden. Ganz vorne liegt das Matrox-Board jedoch, wenn es um Auflösungen, Ergonomie und Bildqualität geht. Die 8 MByte SGRAM (16 MByte RAM sorgen nur im 3D-Bereich für höhere Auflösungen) reichen in Verbindung mit dem im Serienmodell dann auf 250 MHz getakteten RAMDAC für bis zu 1920 mal 1200 Punkte in Truecolor bei flimmerfreien Refresh-Raten. Die Bildqualität war im Windows-Desktop sehr gut, außerdem bereiteten selbst kritische Spiele im Fenster keinerlei Probleme.

Farbenpracht

Spannend wurde es, als die 3D-Benchmarks anstanden. Auf Anhieb fiel schon mal die exzellente Bildqualität des G200 auf. Er unterstützt alle derzeit wichtigen Features wie korrekt ausgeführtes Alpha Blending, Mip-Mapping und trilineares Filtering. Desweiteren beherrscht er Full-Scene-Antialiasing, das aber leider in Spielen bislang noch nicht eingesetzt wird. Ein echter Fortschritt ist dagegen das 32-Bit-Rendering, das der Matrox-Chip auch auf den Bildschirm auszugeben vermag. Auch in dieser Hinsicht existiert mit Incoming erst ein ernstzunehmendes Direct3D-Spiel, das dieses Feature unterstützt, doch der Unterschied zu normalen, in 16-Bit gerenderten 3D-Welten ist deutlich sichtbar: Kein häßliches Dithering mehr, Farben und Kontraste wirken um einiges satter und brillanter. Hier darf man gespannt auf Unreal sein, das ja ebenfalls 32-Bit Farbtiefe anbietet, bislang aber D3D-Grafikkarten keinerlei Hardware-Unterstützung gewährt. Leider muß der G200 noch auf OpenGL-Treiber verzichten; im Juli soll te aber zumindest eine Beta-Version zur Verfügung stehen.

Schnell unter Direct3D

Auch in punkto Geschwindigkeit schlug sich die Millennium hervorragend. Insgesamt kann die Karte mit knappem Vorsprung als momentan bestes 2D/3D-Kombiboard angesehen werden. Zwei Auffälligkeiten ergaben sich hierbei jedoch: Zum einen skaliert die Matrox relativ schwach, das heißt, sie legt auf schnelleren Systemen nur wenig an Leistung zu. Zweitens ist die Performance stark auflösungsabhängig; der G200 läßt in der 800er Auflösung stärker gegenüber 640 mal 480 Pixeln nach als viele andere Chips. Letztendlich darf sich die Matrox Millennium G200 dennoch den Lorbeerkranz für das derzeit beste 2D/3D-Kombiboard umhängen. Als erste Karte neben Voodoo 2 ist sie sowohl schnell als auch für D3D gut genug.

Matrox Millennium G200: OpenGL-Treiber fehlen noch.

Millennium G200

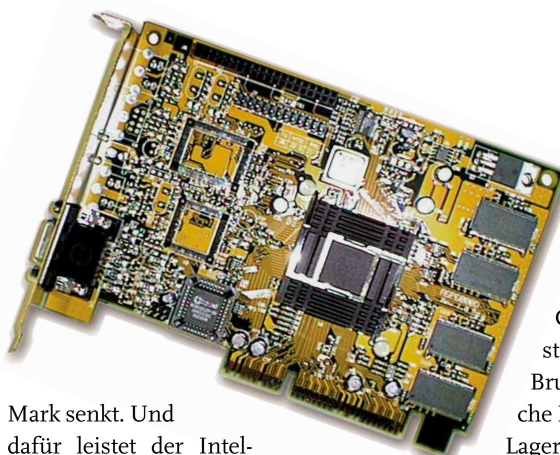
Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Matrox
Preis:	ca. 500 Mark
Hotline:	(089) 61 44 74 44
Homepage:	http://www.matrox.com

Pro	Kontra
• exzellente 3D-Bildqualität	• noch keine OpenGL-Treiber
• sehr schnell	• relativ teuer
• sehr ergonomisch	

Fazit: Matrox hat in punkto 3D gewaltig aufgeholt: Der G200 ist der zur Zeit beste 2D/3D-Chip.

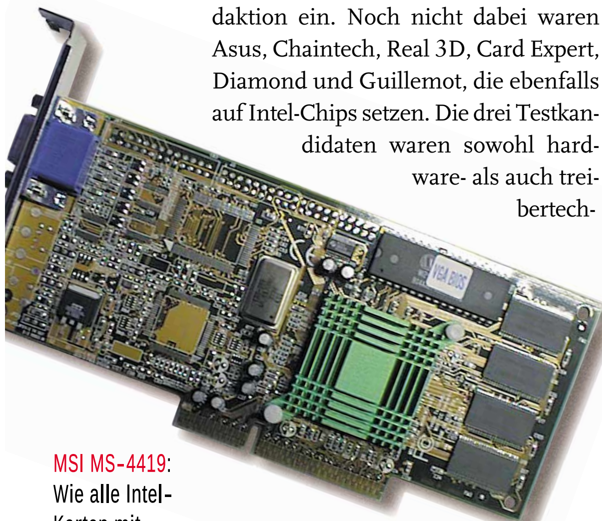
GameStar Gesamtnote: 1,7

Intel i740



Tekram AGP 6000: Das günstigste Intel-Board im Test.

Mit der Hercules Terminator 2x/i, der Tekram AGP 6000 und der MSI MS-4419 fanden sich gleich drei Boards mit dem Intel-Chip in der Redaktion ein. Noch nicht dabei waren Asus, Chaintech, Real 3D, Card Expert, Diamond und Guillemot, die ebenfalls auf Intel-Chips setzen. Die drei Testkandidaten waren sowohl hardware- als auch treibertechnisch praktisch identisch, unterschieden sich aber optisch teilweise gehörig voneinander. Das mag auch daran liegen, daß es ein Referenzdesign im Sinne der Voodoo-2-Boards nicht gibt. Sowohl Hersteller Intel als auch der Entwickler des Chips, Real 3D, bieten zudem eigene Boards an.



MSI MS-4419: Wie alle Intel-Karten mit einem großen Kühlkörper bestückt.

Günstig und gut

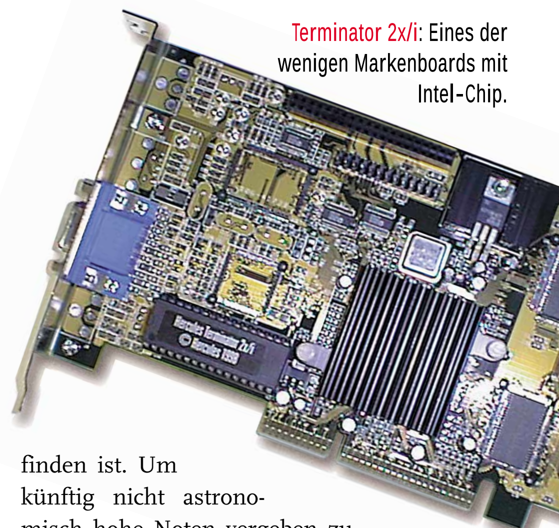
Da der Intel-Chip den theoretischen Geschwindigkeitsvorteil teurer SGRAMs nicht ausnutzen kann, waren alle Karten mit 8 MByte günstigem SDRAM ausgerüstet, was den Preis auf etwa 200 Mark senkt. Und dafür leistet der Intel-Chip Beachtliches: Die Performance blieb zwar zumeist hinter der des G200-Chips zurück und pendelte sich auf dem Niveau der Riva-128-Boards ein. Diesen voraus hat der i740 aber seine sehr gute Bildqualität. Er beherrscht nicht nur alle wesentlichen 3D-Features wie sauberes Alpha Blending oder trilineare Filterung, sondern setzt diese auch in schöne Bilder um, die nah an die Qualität des G200 heranreichen. Auch Intel kann noch keine anständigen OpenGL-Treiber anbieten. Zwar existiert ein OpenGL-Wrapper, doch der kann auch nur bescheidene Performance-Ansprüche befriedigen.

2D-Schwächen

Weniger gut sieht es dagegen im 2D-Bereich aus – zumindest wenn Sie vorhaben, mit einem großen Monitor zu arbeiten. Trotz 8 MByte Speicher und 203-MHz-RAMDAC schafften die Boards bei 1280 mal 1024 Punkten nur 75 Hz Bildwiederholrate, bei 1600er Auflösung können sie 16 Bit Farbtiefe erst gar nicht. Da fühlen sich selbst die preiswertesten 19-Zöller unterfordert. Insgesamt kommen die Intel-Boards vor allem durch die Schwächen im 2D-Bereich nicht an den Matrox G200 heran, allerdings kosten sie auch nur einen Bruchteil davon. Die eigentliche Konkurrenz liegt im Riva-Lager. Und mit der zieht der i740 in Sachen Geschwindigkeit gleich, in punkto Bildqualität sogar deutlich vorbei – bei vielen D3D-Spielen ein entscheidender Vorteil.

Abgewertet

Beide Chips haben uns insgesamt besser gefallen als der bisherige Spitzenreiter Riva 128, der auf den vier erstplazierten Karten unserer Referenzliste zu finden ist. Um künftig nicht astronomisch hohe Noten vergeben zu müssen, haben wir uns entschlossen, alle bisher getesteten 2D/3D-Kombikarten um 0,5 Punkte abzuwerten. MG



Terminator 2x/i: Eines der wenigen Markenboards mit Intel-Chip.

MSI MS-4419

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	MSI
Preis:	ca. 180 Mark
Hotline:	(06074) 40 09 00
Homepage:	http://www.msi-computer.de

Pro	Kontra
• gute 3D-Bildqualität • schnell unter D3D • sehr günstig	• noch keine OpenGL-Treiber • schwache 2D-Ergonomie

Fazit: Preisgünstige Karte mit den typischen Vor- und Nachteilen des Intel-Chips.

GameStar Gesamtnote: 2,0

AGP 6000

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Tekram
Preis:	ca. 150 Mark
Hotline:	(02102) 302 80
Homepage:	http://www.tekram.de

Pro	Kontra
• gute 3D-Bildqualität • schnell unter D3D • extrem günstig	• noch keine OpenGL-Treiber • schwache 2D-Ergonomie

Fazit: Schnelle, sehr preiswerte Direct-3D-Karte mit guter Bildqualität; hat allerdings Schwächen im 2D-Bereich.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Terminator 2x/i

Typ:	2D/3D-Kombikarte
Hersteller:	Hercules
Preis:	ca. 200 Mark
Hotline:	(089) 89 89 05 73
Homepage:	http://www.hercules.com

Pro	Kontra
• gute 3D-Bildqualität • schnell unter D3D • sehr günstig	• noch keine OpenGL-Treiber • schwache 2D-Ergonomie

Fazit: Trotz Markennamen unterscheidet sich die Terminator 2x/i so gut wie nicht von den anderen Boards.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine Email an tech@gamestar.de

3D-KARTEN

Ich bin seit längerem zufriedener Besitzer einer Noname 3Dfx-Karte. Vor kurzem stieg ich nun von einem 14-Zoll- auf einen 17-Zoll-Monitor um, den ich mit 1024 mal 768 Punkten betreibe. Die Bildqualität ist bei dieser Auflösung aufgrund des schwachen Loopthrough-Kabels jedoch bestenfalls ausreichend. Gibt es eine Möglichkeit, ein Loopthrough-Kabel mit besserer Qualität zu erwerben, etwa wie es der Diamond Monster 3D 2 beiliegt? B. Görg

GameStar: Die Möglichkeit gibt es, und zwar bei Diamond selbst. Unter http://www.diamondmm.de/euroshop können Sie für 18,50 Mark plus Nachnahmekosten deren qualitativ sehr gutes Monster-Verbindungskabel nachbestellen.

Ich habe zwei Fragen: 1.) Bei Jedi Knight ist ein sehr deutliches Umschalten der bilinear beziehungsweise trilinear gefilterten Texturen zu beobachten, was nicht gerade schön aussieht. Kann man das irgendwie unterbinden, zum Beispiel mit Mip-Mapping?

2.) Braucht man zum Abspielen von DVD-Filmen unbedingt eine doch recht teure MPEG2-Karte? Wenn ja, gibt es die auch als ISA-Karten? H. Wetzstein

GameStar: 1.) So ähnlich funktioniert es tatsächlich: Der beschriebene Effekt kommt allerdings gerade durch das Mip-Mapping zustande: Eine Textur wird in verschiedenen Größen (den sogenannten Mip-Maps) im Grafikspeicher abgelegt. Durch das ruckartige Auswechseln zweier Texturen entsteht

das unschöne »Umschalten«. Trilineares Filtering verhindert das wirkungsvoll. Die Pixel werden nicht nur innerhalb einer Texturbitmap, sondern bereits unter Einbeziehung der nächstfolgenden Mip-Map gefiltert. Dadurch ist der Übergang zwischen zwei Texturen nicht mehr zu erkennen. Mit Voodoo-2-Karten kann ein Spiel, das sowohl bilineares Filtering als auch Mip-Mapping unterstützt, per Kontrollpanel zur trilinearen Filterung gezwungen werden.
2.) Es gibt preisgünstige Grafikkarten (STB Mpact, Miro Crystal DVD), die MPEG2-Boards durchaus zufriedenstellend ersetzen können. Allerdings sind diese Karten als Spiele-3D-Lösung nicht zu empfehlen. In die neueste Generation der 2D/3D-Karten (Riva TNT, 3Dfx Banshee, PowerVR 2) werden auch DVD-Dekodierfunktionen integriert sein. Diese können aber wahrscheinlich nur in Verbindung mit einem schnellen Prozessor (ab PII-300) eine spezielle MPEG2-Lösung vernünftig ersetzen. MPEG2-Boards gibt es übrigens nur auf PCI-Basis.

WINDOWS 98

Nun soll doch bald Windows 98 erscheinen. Muß man – ähnlich wie vor drei Jahren bei Windows 3.x/Windows 95 – über kurz oder lang zwangsweise umsteigen, damit man in den Genuß der neuesten Software kommt? *Florian Hillebrand*

GameStar: Sie haben in dieser Hinsicht nichts zu befürchten. Da Windows 95 und 98 großteils identisch sind, wird es wohl auf absehbare Zeit keine spezielle Windows-98-Software geben, die auf einem mit Windows 95 ausgerüsteten Rechner nicht läuft. Auch DirectX 6.0 ändert daran nichts: Es arbeitet sowohl mit Windows 95 als auch Windows 98 (und wahrscheinlich sogar mit Windows NT 5) zusammen.

SOUNDKARTEN

Ich habe eine Soundblaster AWE 64 und dumpf klingende Aktivboxen. Nun habe ich gehört, daß ich wohl an meiner Soundkarte auf den unverstärkten Ausgang umschalten muß. Was muß ich da tun?

GameStar: Das Geheimnis liegt auf der Rückseite Ihrer AWE 64: Signale, die durch den Speaker-Ausgang (SPK) gehen, werden vom schwachbrüstigen und rauschanfälligen Soundblaster-Verstärker aufgeplustert. Stecken Sie das Lautsprecherkabel einfach in die Line-Out-Buchse daneben. Dann bleibt das Tonsignal in seiner ursprünglichen Form und kann nun vom besser klingenden Verstärker Ihrer Aktivboxen aufbereitet werden. Neuere AWE-64-Modelle haben zudem eine farbliche Kennzeichnung; die Speaker-Buchse ist schwarz, der Line-Ausgang grün umrandet.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per Email an:

tech@gamestar.de

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 8/98

Mit der Millennium G200 übernimmt Matrox die Führung bei den 3D-Kombikarten. In unserer neuen Rubrik 19-Zoll-Monitore können Sie sich die passende Mattscheibe dazu aussuchen.

3D-Kombikarten



Top-Leistung in 2D und 3D: Matrox Millennium G200

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Matrox Millennium G200	1,7	500 Mark	NEU	(089) 61 44 74 44	sehr schnell, exzellente 3D-Bildqualität
2	Hercules Terminator 2x/i	2,0	200 Mark	NEU	(089) 89 89 05 73	schnell, sehr günstig
3	Tekram AGP 600	2,0	150 Mark	NEU	(02102) 302 80	gute 2D/3D-Karte zum günstigen Preis
4	MSI MS-4419	2,0	180 Mark	NEU	(06074) 40 09 00	sehr preiswert, gute 3D-Qualität
5	Elsa Victory Erazor	2,1	270 Mark	10/97	(0241) 606 51 12	Riva-128-Board für Videofans
Preistip:	Ati 3D Charger	2,8	100 Mark	–	(089) 66 51 50	4 MByte Bildspeicher, gute Bildqualität

3D-Zusatzkarten



3D in absoluter Hochform: Miro Hiscore2 3D

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore2 3D	1,3	650 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
2	Diamond Monster 3D 2	1,4	460 Mark	6/98	(08151) 26 63 30	gutes Loop-Kabel, mit Spielen 520 Mark
3	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,4	550 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, mit Spielen 630 Mark
4	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,4	580 Mark	6/98	(089) 957 90 81	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
3	Typhoon 3D Max 2	1,5	500 Mark	6/98	(06897) 90 88 15	gutes Loop-Kabel, Referenz-Treiber
Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	1,9	230 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten



Läuft mit jedem Spiel: Soundblaster AWE64 Gold

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	350 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
2	Terratec EWS64 S	1,6	370 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	Top-Ausstattung, guter Klang
3	Ensoniq Audio PCI	1,6	150 Mark	11/97	(06074) 891 50	super Preis-Leistungs-Verhältnis
4	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	180 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, günstiger Preis
5	Terratec XLerate	1,8	200 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	gute Technik, günstiger Preis
Preistip:	Soundblaster 16 PnP	2,7	90 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

CD-ROM-Laufwerke



In allen Disziplinen Bestnoten: NEC CDR 1900A

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	180 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top in Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur
2	Teac CD-532 (32fach)	1,6	170 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
3	Toshiba XM-6202B (32fach)	1,6	150 Mark	3/98	(02131) 10 10 34	beste Zugriffszeit, gute Fehlerkorrektur
4	Pioneer DR-A01S (24fach)	1,7	120 Mark	3/98	(02154) 91 33 59	schnell, sehr gute Fehlerkorrektur
5	Samsung SCR-2430 (24fach)	1,7	150 Mark	3/98	(0180) 512 12 13	preiswert, gute Vibrationsdämpfung
Preistip:	Preistip:Mitsumi FX 800 (8fach)	2,9	80 Mark	–	(01805) 21 25 30	laufruhiger, zuverlässiger Klassiker

3CD-Brenner



Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R55s

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-R55S	1,8	870 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	sehr schneller 4/12fach-SCSI-Brenner
2	Yamaha CDR-400t	2,0	820 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
3	Yamaha CRW-4001t	2,0	880 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	bis auf den Caddy baugleich mit dem CDR-400t
4	Mitsumi CR-2600TE	2,5	560 Mark	3/98	(01805) 21 25 30	gutes Atapi-Gerät
5	Ocean Octek RW 260	2,6	600 Mark	4/98	(0511) 358 02 21	sehr günstiger CD-RW-Brenner
Preistip:	Sony CSP-928E	2,8	500 Mark	–	(02389) 95 10 47	ordentlicher ATAPI-Brenner



17-Zoll-Monitore

Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p	1,7	1.400 Mark	–	(0180) 512 12 13	exzellente Bildqualität
2	Sony Multiscan 200PS	1,8	1.650 Mark	3/98	(01805) 25 25 86	brillante Farben, gute Ergonomie
3	Eizo Flexscan F56	1,8	1.500 Mark	–	(02153) 73 34 00	gutes Bild, hohe Ergonomie
4	Elsa Ecomo 17H97	2,0	1.350 Mark	–	(0241) 606 51 12	guter Allrounder
5	Iiyama MF-8617T	2,1	1.150 Mark	11/97	(089) 900 05 00	niedriger Preis, gute Qualität
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	850 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität



19-Zoll-Monitore

Exzellente Bildqualität: Iiyama Vision Master 450GT

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.800 Mark	NEU	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Eizo T68	1,8	2.200 Mark	NEU	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet
3	Taxan Ergovision 975	2,1	1.700 Mark	NEU	(01805) 535 69 72	guter Allrounder zum günstigen Preis
4	Elsa Ecomo 19H98	2,1	1.900 Mark	NEU	(0241) 606 51 12	brillante Farben, kontrastreich
5	Nokia 446Xpro	2,2	1.900 Mark	NEU	(089) 14 97 36 00	ergonomisch, gut verarbeitet
Preistip:	CTX 1995UE	2,7	1.200 Mark	NEU	(02131) 349 90	exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis



Modems/ISDN-Adapter

Einer der besten Wege ins Internet: Elsa TanGo 1000

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Elsa TanGo 1000	1,6	300 Mark	5/98	(0241) 606 51 12	sehr schneller ISDN-Adapter
2	Elsa Microlink 56k	1,7	290 Mark	5/98	(0241) 606 51 12	bestes 56K-Modem
3	US Robotics Sportster ISDN	1,8	300 Mark	5/98	(01805) 67 15 30	guter externer ISDN-Adapter
4	Pearl K.56-5614VQE	1,9	210 Mark	5/98	(07631) 36 03 00	exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	US Robotics Sportster Flash	2,0	260 Mark	5/98	(01805) 67 15 30	gutes Allround-56K-Modem
Preistip:	Pearl V.34-3314	2,7	130 Mark	–	(07631) 36 03 00	schnelles 33,6-Kbps-Modem



Gamepads

Damit machen Spiele doppelt Spaß: Sidewinder Gamepad

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder	1,8	80 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
2	Gravis Gamepad Pro	1,9	60 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
2	Gravis Xterminator	2,0	100 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	Ausstattungsriese, Analogsteuerung
2	Saitek X 6-32 M	2,3	40 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
2	Interact 3D Program Pad	2,5	70 Mark	7/98	(04287) 12 51 13	programmierbar, gute Ergonomie
Preistip:	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54 61 27 10	griffgünstig, gute Verarbeitung



Joysticks bis 100 Mark

Für jedes Genre geeignet: Microsoft SideWinder Precision Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder PP	1,7	100 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	überragend in Ergonomie und Präzision
2	Fanatec F-22 Twister	2,0	70 Mark	7/98	(06021) 84 06 53	gute Technik zum günstigen Preis
3	Saitek X8-30	2,3	80 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	exakter Stick, tolles Throttle
4	CH Flightstick Pro	2,4	100 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
5	Actlabs Eaglemax	2,5	100 Mark	7/98	(06897) 90 88 15	üppige Ausstattung, leicht programmierbar
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,7	40 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, preisgünstig



Joysticks über 100 Mark

Top-Flugknüppel für Profis: CH F-16 Combatstick

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Fighterstick	1,8	250 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	Top-Technik, hervorragend verarbeitet
2	Thrustmaster F-16 FLCS	2,0	250 Mark	7/98	(02732) 79 81 45	vielseitig, sehr präzise
3	Gravis Firebird 2	2,2	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung
4	Saitek X36F	2,2	200 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	programmierbarer Highend-Knüppel
*	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(0271) 488 94 30	rundum verbessertes Top-Lenkrad
*	Endor Fanatec Le Mans	2,3	200 Mark	3/98	(06021) 84 06 53	stabiles und exaktes Steuerrad

* Lenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	48/49	5	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
Acclaim Entertainment GmbH	59	7	089/2366240	089/23662430	http://www.acclaim.de
API Computerhandels GmbH	156	52	0241/9170400	0241/9170800	http://www.api.de
ARI DATA CD GmbH	87	12	02154/94760	02154/947642	http://www.ari-data-de
Blue Man Publishing	134	2	089/74120223	089/74120102	keine Angabe
Bomico GmbH	53, 63, 10/11	44, 40, 41	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Call & Play	155	13	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
CDV Software GmbH	119	30	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Codemasters	2. US, 3	3	089/23035188	089/23035298	http://www.touringcar.com
Compuserve	97	1	0130/3732	089/66578008	http://www.compuserve.de
ComputerProfis GmbH	211-213	14	06155/600606	06155/600616	keine Angabe
Computerwoche GmbH	117	–	–	–	keine Angabe
Cross Computersystems GmbH	129	31	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
Data Becker GmbH	3. US, 21, 111	35, 34, 33	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Eidos Interactive GmbH	65, 32/33	38, 37	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
ELSA	17	6	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
Funsoft Holding GmbH	40/41	45	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	133	15	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Greenwoodentertainment	121	16	0234/9320555	0234/9320538	http://www.www.greenwood.de
Hegener & Glaser AG	151	48	089/5467570	089/54675741	http://www.saitek.de
Heise GmbH Verlag	82	9	0511/53520	0511/5352151	http://www.heise.de
Interactive Magic	137	46	05241/96820	05241/688990	http://www.imagicgames.de
Intermedia PC-Hotline	141	17	0190/880099	–	keine Angabe
Magix Software München	106	25	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Matrox Electronic	4. US	18	089/6144740	089/6149743	http://www.matrox.com
Media Point	19	10	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media World	23	19	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
Microprose GmbH	143	47	0521/9665444	0521/9665449	http://www.microprose.com
Mindscape	93, 103	21, 20	0208/992410	0208/9924129	http://www.ssionline.com
					http://www.mindscape.com
Miro	61	29	0531/31920	0531/319299	http://www.miro.de
MLC Hard- & Software	215	49	02841/94260	02841/942623	http://www.mlc-moers.de
Multimedia Soft	219	–	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
MVG Medienverlag	122	26	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Okay Soft	153	23	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
OZ Verlag	98	42	0711/6666770	0711/6666777	keine Angabe
PC-WELT	146	–	–	–	http://www.pcwelt.de
Psygnosis Deutschland GmbH	67, 25	8, 32	069/6690120	069/66901212	http://www.psygnosis.de
Sega	67	36	040/229380	040/22938100	http://www.sega.com
Softsale Lau & Zielke GmbH	139	27	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Software Com	105	53	02175/1508	02175/1509	http://www.software-com.de
Symantec Deutschland GmbH	95	50	02102/74530	02102/74922	http://www.symantec.com
Virgin	14/15	4	040/391010	040/391517	http://www.vid.de
Waibel Systeme	101	39	07243/5770	07243/577599	http://www.waibel.com
Wial Versand	85	24	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	88	28	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
Yamaha Europa	69	43	04109/3030		http://www.yamaha-europa.de
Beilagenhinweis					
1 & 1 Marketing GmbH			02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
SMM Software			06139/916916	06139/111	bestellung@smm.de

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)
Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Martin Deppe (md), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Andreas Neuenkirchen (an); Trainees: Rüdiger Steidle (rs), Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

CD-ROM-Redaktion: Michael Schnelle

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc) (freier Mitarbeiter)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Magnus Kalkuhl (Online-Redaktion),
Christian Ludt (Schlußredaktion)

Grafik und Layout: Anita Blockinger, Christoph Schulz

Layout-Entwurf und Titel: Helfer Grafik Design

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673),
Ursula Zimmermann (-671)

Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)

Anzeigendispositionsleitung: Andreas Müller

Anzeigendisposition: Verena Schieder (-740), Fax (-619)

Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)

International Marketing Services: Anzeigenverkauf ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1.7.1997 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00. **Frankreich:** IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30. **USA, Osten:** IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94. **Korea:** Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park - President, Tel.: 0082/23 64 41 82/-3, Fax 0082/23 64 41 84

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);

Vertriebsassistenz: Cary Buraty-Frey (-154)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.

Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 24 02-22, Fax: 0 89/20 24 02-15

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Abonnement-Bestellungen: Nehmen der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.
ISSN 0937-4906

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei,
A-5110 Oberndorf

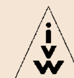
Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH,
90475 Nürnberg
CD-ROM: Osswald GmbH, 70771 Leinfelden-Echterdingen

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH,
Brabanter Str. 4, 80805 München,

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

Telefon: 0 89/3 60 86-0



Verkaufte Auflage (IVW Q 1/98) 200.678

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg,
R. P. Rauchfuss
Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Die (Vor-) Letzte



Hoppla, wenn Eidos irgendwann eine Nachfolgerin für Miss Croft suchen sollte, dürfen wir dann die Adresse weitergeben?

Fundsachen

Mußten Sie in letzter Zeit über irgendwas herzlich lachen? Glauben Sie, daß 200.000 andere Leser auch drüber lachen können? Dann her damit! Lustige Schnipsel, unfreiwillig komische Übersetzungsversuche, brandneue Witze, die uns zum Kichern bringen, veröffentlichen wir auf dieser Seite.

USS Lara?

Lara und kein Ende: Frieder Munk aus Stuttgart fand den **Tomb Raider 2**-Schnipsel beim Durchblättern der Anzeigenseiten im GameStar. Dennoch, auf ein Lösungsbuch, das Lara Croft zum Raumschiff umfunktioniert und dabei helfen will, sie sicher durch die Galaxis zu steuern, sollte man vielleicht nicht allzu viele Hoffnungen setzen…



Verlag: Markt & Technik

906746* DM 19,95 | 907613*

Tomb Raider II. Jetzt haben Sie leichtes Spiel, spannende Abenteuer zu bestehen und Raumschiffe sicher durch die Galaxis zu steuern. Tomb Raider II bietet geheime Tricks, Cheats und kleine Mogeleien, mit denen Sie jede Herausforderung bestehen. „Spieleführer Tomb Raider II", ca. 272 Seiten, ISBN: 3-8158-1595-9, Verlag: Data Becker

907674* DM 19,80 | 907279*

Wing … **Prophecy.** … stau, keine … kehrende Alien-Angriff, … Magazin: … ultimativen … Wing Comma… phecy finden … um am Leben … ben. Sie werden … chen! „Wing Co… der: Prophecy", … 3-772343-73-2, … Franzis

e von GameSta…

m Klick: www.bookstore.…

dien. Von CBT-Programmen bis Spie…

kstore

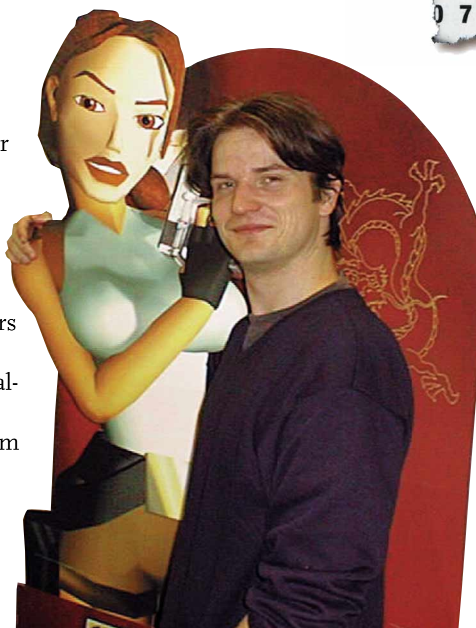


Das ist GameStar-Redakteur Martin Deppe beim Versuch, mit der Strahlenkanone in der Hand seinem Chefredakteur mehr Platz für Civilization 2 Gold abzupressen. Da uns die testfähige Version aber erst in allerletzter Sekunde erreichte, war es unmöglich, noch mehr als eine Seite aus der Druckerpresse zu reißen. Jörg ist inzwischen auf dem Weg der Besserung, er meint, daß er sich Verbrennungen dritten Grades immer problematischer vorgestellt habe.

Also gut, raus mit der Sprache: Wer hat Fräulein Croft auf die Tiger's Claw gebeamt?

Lara-Nachschlag

Axel Herms aus Frankfurt fand unsere Lara-Auswahl in der letzten Ausgabe irgendwie nicht besonders ähnlich (komisch Axel, wir haben doch extra nur die fast perfekten Doppelgängerinnen rausgesucht) und schickt uns ein Foto seiner Freundin. Zugegeben, die junge Dame, deren Namen er uns leider nicht verraten hat, ist schon sehr viel näher dran. Wir sind allerdings der Ansicht, daß Gunnars Freundin der Original-Lara immer noch am ähnlichsten sieht, oder was meinen Sie? CG



Gunnar Geisterjäger und die Jägerin der verlorenen E-Cups. Sie sind einfach das ideale Paar.

Im nächsten GameStar



Von wegen »dummer August«: Auch im nächsten Monat macht Sie der neue GameStar zum Spiele-Schlaumeier.

GameStar 9/98 erscheint am Mittwoch, dem 5. August

Nice 2

Volle Fahrt voraus: **Nice 2** heißt der Anwärter auf den Titel »heißestes Action-Rennspiel des Jahres«. Sie dürfen nicht nur mit Traumwagen in drei Klassen über exotische Strecken heizen, sondern mit Dutzenden abgedrehter Waffen Ihrem Vordermann Feuer unterm Hintern machen. Nächsten Monat erfahren Sie, ob Synetic den Spagat zwischen Tiefgang und Zugänglichkeit tatsächlich hinbekommen hat.

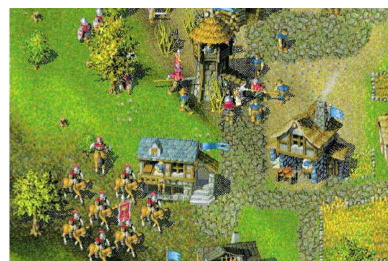
Dune 2000

Laut Westwood soll das Remake des Echtzeit-Strategieklassikers zur nächsten Ausgabe endgültig auf den Prüfstand rollen. Wenn nicht doch noch Wüstensand ins Getriebe gerät, werden wir uns dann intensiv in die hitzigen Gefechte um den Dünenplaneten **Dune** werfen.



Knights and Merchants

Das Team des ehemaligen **Siedler**-Programmierers Peter Ohlmann steuert mit Riesenschritten auf die Fertigstellung des Königreichs **Knights and Merchants** zu. Der Mix aus geruhsamem Aufbauspiel und Hektik-Strategie soll nächsten Monat Taktikerherzen erobern.



GameStar CD-ROM



Auf unsere CD packen wir im nächsten Monat wieder massig spielbare **Demos**, spannende **Spiele-Videos** und natürlich **Raumschiff GameStar**, Folge 12. Dazu wie immer viele **Treiber**, **Patches** und **Tools**.

Grand Prix 500 cc

Daß sich die Fußballmanager-Profis von Ascaron auch mit Motorrädern auskennen, wollen sie mit **Grand Prix 500cc** beweisen. Flotte 3D-Strecken, eine komplette WM und realitätsnahe Einstellungen an Motor und Getriebe sollen nicht nur die Action-Raser begeistern.



Prozessoren



Wer baut den flottesten Spieleprozessor? Wir vergleichen Intels Pentium 2 mit AMDs K6-2 und dem M II von Cyrix. Außerdem prüfen wir, wie schnell der Celeron wirklich ist.

Tips & Tricks

... und kein Ende. Neben weiteren Kniffen für **Unreal** bringen wir Lösungen zu **Mech Commander** und **Commandos** (Teil 2), sowie viele Cheats und Kurztips.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.